

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

# ШПИЛЬ!

Игровой журнал о поколениях

№ 10  
2009

DVD



## Red Faction: Guerrilla

Чем дальше  
от земли, тем  
толще партизаны

## Mini Ninjas

Размер не  
имеет значения

## The Saboteur

Война  
по-французски

## На диске:

- NFS: Shift
- Driving Speed 2
- Diablo 3

ПОСТЕРЫ



ВНОМЕРЕ



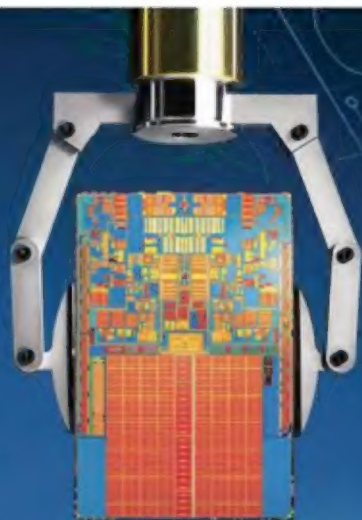
Sony NWZ-S540



Gigabyte GA-P55-UD5







КОМП'ЮТЕР ПОЧИНАЄТЬСЯ  
З INTEL®.



[www.intel.com/inside](http://www.intel.com/inside)



UBISOFT™

**WORLD IN  
CONFLICT**  
★ COMPLETE EDITION ★

Придбай системний блок Brain  
на базі процесора Intel® Core™ i7 920\*  
та отримай ліцензійний код до гри у подарунок.

\*А також на базі процесорів Intel® Core™ i7, Core™ 2 Duo, Core™ 2 Quad



Київ:  
Тел.: (044) 501-25-83  
вул. Дмитрівська, 56;  
вул. Вишгородська, 32/2;  
пр. Науки, 11а;

Львів:  
Тел.: (032) 235-29-49  
вул. Костюшка, 24;  
пр. Червоної Калини, 71;  
вул. Городоцька, 22;

[www.brain.ua](http://www.brain.ua)

Черкаси:  
Тел.: (0472) 313-400  
бул. Шевченка, 352;

Кременчук:  
Тел.: (0536) 79-31-32  
вул. Перемоги, 12;

Херсон:  
Тел.: (0552) 41-48-48  
Миколаївське шосе, 5-й км.

Чернігів:  
Тел.: (0462) 67-50-05  
пр. Перемоги, 96;  
вул. Любецька, 2;

Житомир:  
Тел.: (0412) 42-10-09  
вул. Театральна, 9/5;  
вул. Московська, 30;

Вінниця:  
Тел.: (0432) 55-40-40  
вул. Київська, 14б;

Долина:  
Івано-Франківська обл.,  
Тел.: (03477) 2-70-94  
вул. Чорновола, 18

\* Акція триває з 1 вересня по 15 жовтня 2009 року. © 2007–2009 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. World in Conflict, Massive Entertainment, the Massive Entertainment logo, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Корпорація Intel не несе відповідальності за інформацію щодо характеристик комп'ютерних систем, наведену в даному документі.

© Корпорація Intel 2009. Усі права захищено. Intel, логотип Intel, Intel Core, Pentium та логотип Intel Core є товарними знаками корпорації Intel у США та інших країнах.



## КОРОБКА РЕДУКТОРА

Все мы знаем, чем славится рождественская пора среди геймеров. Конечно же, неконтролируемым наплывом свежих игр разной степени крутости и отстойности. Многие возмущались по этому поводу – и игровые журналисты (мы в том числе), и геймеры, и даже Microsoft (справедливо намекая разработчикам и издателям, что два десятка игр в подарок никто не купит, и они сами себе усложняют жизнь, создавая ажиотаж). Видимо, прислушавшись к общественным пожеланиям, разработчики решили перенести часть релизов на какой-нибудь другой прибыльный сезон. В итоге «маємо те, що маємо» – очередное цунами релизов захлестнуло нас в середине сентября. И все бы ничего, да только практически одновременно привалило счастье из Red Faction: Guerrilla, Resident Evil 5, Majesty 2, плюс к этому всему пара «летних» хитов Wolfenstein и Batman: Arkham Asylum. В итоге, подоспевший чуть позже NFS: Shift в номер банально не успел, так что ждите его обзор в следующем номере.

Вместе с обзором нового Wolfenstein, мы подводим итоги конкурса, организованного совместно с «1С Мультимедиа». Уровень рисунков сильно отличался, хотелось вручить главный приз и тем, и этим. Но, все же сделав над собой усилие, мы отобрали шесть работ, авторы которых получают призы от «1С Мультимедиа». Имена счастливиц и их работы ищите на странице 21.

Думаю, в ближайшее время мы устроим еще парочку подобных конкурсов. Не обязательно они будут «карикатурными», но обязательно интересными ☺

Ну что ж, хватит вас отвлекать и дразнить новыми конкурсами. Приятного чтения.

by BondD



## СОДЕРЖАНИЕ

### Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА ..... 2

### MegaGame

Batman: Arkham Asylum. Суровый, но не брутальный... ..... 6  
Red Faction 3. Биг бада-бум ..... 10  
Resident Evil 5. Эволюция страха ..... 14  
Wolfenstein. Уничтожитель мечт ..... 18  
Majesty 2. Мания величия ..... 22

### To play or not to play

Mini Ninjas. Хитман в миниатюре ..... 26  
Section 8. Главное, чтобы костюмчик сидел ..... 28  
Тайна заброшенной фабрики. Ликантропия для чайников ..... 30  
Казуалки. .... 36

### Ацтой

Darkest of Days. Вершины мракобесия ..... 38

### Карман-и-я

Dissidia: Final Fantasy. Вселенная в хаосе ..... 40  
Soulcalibur: Broken Destiny. Меч в кармане ..... 41

### Ждем-с

The Saboteur. Парле ву франсе? ..... 44

### Cell-O-fan

LocoRoco HI. Катись-ка ты! ..... 46  
Loop Quest Ancient Egypt. Стой, стрелять буду! ..... 46

### Железный бум

Edifier E20 (Luna 2). Одна луна хорошо, а две лучше ..... 48  
Hanns-G HH251HPB. Большая диагональ недорого ..... 49  
LG GD910. Ручной зверек ..... 50  
Gigabyte GA-P55-UD5. Новому процессору – новая мамка ..... 51  
Sony NWZ-S540. Громкое дело ..... 52  
Philips SCM7880. Подзаряжу любую мобилу. И не только ..... 53

### Клубничка

Турнир «Exodus» ..... 54

### Columbia Brothers

Тяжелое детство. .... 56  
Раз, два, три, четыре, пять... ..... 57  
Мы с вами до конца. .... 58

### Анимания

Detroit Metal City: металл наступает ..... 60

### Vox Populi

Письма читателей. .... 62  
Анонс. .... 63

Р. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

### «Шпиль!»

Выдается российской мовой; щомсячно; від травня 2001 р. № 10 (92), жовтень 2009 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»  
Україна, Київ, 2009 р.

РЕДАКЦІЯ  
Директор  
І. Жданенко

Комерційний директор  
О. Денисюк

Головний редактор  
Д. Бондаренко

Літературний редактор  
Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка  
О. Заславська

Начальник відділу збуту  
І. Краснопольський

Начальник відділу реклами  
Ю. Лук'яненко (julia@seti-ua.com)

### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються  
і не повертаються.  
Повну відповідальність за точність  
та зміст рекламної інформації несе  
рекламодавець.

Підписано до друку 23.09.2009.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Сети-Україна» у друкарні

«ООО «СЗМ»

г. Киев, ул. Бориспольская, 15.

тел./факс (8044) 425-12-54,

592-35-06

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «ООО «СЗМ»

VDS64

Інтернет партнер www.vds64.com

(тел. 599-37-56)

### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04111, м. Київ,  
вул. Щербаківська, 45-а

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2009

Свідчення № KB-5116 від 14.05.2001  
Усі права застережені. Використання  
матеріалів у будь-якій формі можливе  
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні  
матеріали фірм-виробників  
та матеріали з сайтів:  
www.gamespot.com,  
www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727



A full-page illustration of Harley Quinn from the DC universe. She is standing in the center, looking directly at the viewer. She has her signature blonde pigtails and is wearing a white sailor-style shirt with a name tag that says 'WARDEN', a red corset, a white pleated skirt with blood splatters, and red and purple thigh-high boots. She is also wearing a black choker and a red gauntlet on her left arm. The background is a dramatic, rainy scene of Gotham City at night, with a large full moon and a city skyline reflected in the water. The word 'BATMAN' is written in a stylized, metallic font in the top right corner.

BATMAN

МИСС  
ШПЫЛЬ!  
ОКТАБРЬ



## В гости к ворам

Пока мы с вами разгребает завал, который обрушили на нас разработчики и издатели в начале осени, они готовят новую порцию. Пока что остается вопросом, будет ли добавка настолько же вкусной, как основное блюдо, правда, частью добавки насладиться смогут только обладатели приставок PS3. Речь идет о приключенческом боевике *Uncharted 2: Among Thieves*. Проект обещает быть масштабным, красивым и интересным, оснащенным не только однопользовательским режимом, но и мультиплеером. Если у вас есть приставка, можете уже спешить в магазины – *Uncharted 2: Among Thieves* ушла на золото.



## Полетаем



В продолжение осеннего игрового сезона компания Ubisoft выпустила в конце сентября авиасимулятор *Heroes Over Europe*. Несмотря на то, что игра будет аркадной, она обещает вызвать к себе интерес. Как минимум потому, что авиасимов в последнее время немного выходит, как максимум – из-за «арсенала» и возможностей, которые будут представлены игроку. Речь идет о 40

типах легендарных военных самолетов с реалистичной моделью отражения повреждений, полноценным мультиплеером, дающим возможность играть 16 пилотам одновременно в четырех различных игровых режимах.

Фанатам более серьезного летательного жанра подарок подготовила студия 1C – в продажу уже улетел «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники».

## Русских прибыло



Руководство Frogwares Studio приняло решение выпустить русскую локализацию тактической онлайн-стратегии *World of Battles*. Игра эта стала настолько популярной, что издатели просто не устояли перед искушением. Для установки русской версии ничего не нужно будет дополнительно скачивать. Как обычно, клиент сам загрузит нужный патч, дав игроку возможность выбрать нужный язык. Работу по локализации обещают закончить к началу ноября.

## Обезьянья Дьябла

Коля любит «Дьяблу», Толя любит «Дьяблу», Оля любит «Дьяблу», все любят «Дьяблу» и Hothead Games тоже. Только по-своему, по-особенному. Вот и решили они выпустить собственную «Дьяблу», точнее – ее юмористический «клон» под названием *DeathSpank*. Симпатичная и юмористическая игра станет хорошим развлечением, а вовсе не соперником *Diablo 3* и выйдет на всех платформах (PS3, Xbox 360 и PC) в 2010 году.





## Мой дом — моя крепость



Что вы будете делать, если на город нападут зомби? Многочисленные игры и фильмы показывают, как с ними бороться, а вот как укрепить и защитить место обитания от их нашествий почти нигде не рассказывается. Разработчики из студии Kerberos Productions решили исправить эту оплошность и анонсировали игру Fort Zombie. Интересна она в первую очередь тем, что игроку придется не только отбиваться (по ночам) от атак незваных гостей, но и укреплять место, в котором вы окажетесь — полицейский участок, школу и т.д. В поисках полезных припасов вы будете спасать других обитателей города, создавая собственную команду. Но и зомби не лыком шиты — среди них есть brave воины и вполне себе образованные злодеи, которые не только страшные глаза делать и кусаться умеют. Самое же интересное в релизе то, что выпустить игру собираются уже в конце этой осени.

## Лунный кролик печет пиццу

Маньяки детальной и навороченной графики — ликуйте! К вам идет Shattered Horizon, который выглядит так, будто его вылизывали денно и ночью, ни на что иное не обращая внимания. На самом же деле игра обещает быть не только красивой, но и интересной: во-первых, упор в ней делается на тактику, а не на пальбу во все стороны, во-вторых это будет

первая в мире игра, в которой бои будут вестись в невесомости. А все потому, что действие игры перенесено в космос. Отсекая вероятность простой наживы на новой идее, разработчики говорят о том, что к физике и реализации безвоздушного пространства они подходят со всей ответственностью. Что ж, пожеем-увидим, главное — набраться терпения.

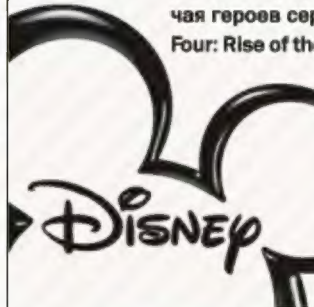


## Купи-продай

Когда у одних людей есть идеи, а у других возможности, появляются новые проекты или заключаются мировые сделки. Именно так и произошло со всемирно известной студией мультипликации и не менее известной студией комиксов: компания Disney официально объявила о том, что собирается выкупить компанию Marvel Entertainment за \$4 млрд. Сумма совсем не маленькая, но оно того стоит, ведь «Дисней» получил в свое распоряжение все богатство, накопленное годами работы, а это около пяти тысяч самых разнообразных персонажей Marvel, включа

ющих героев серии X-Men, Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer и тому

подобных. Остается только ждать, что получится из этого необычного тандема.



## Femme fatale



Те, кто помнит игру The Path, будут рады этой новости: ее разработчик, студия Tale of Tales работает над новым проектом. Помогает ей в этом не кто-нибудь, а сам Такеши Сато, ранее работавший над Silent Hill и Silent Hill 2. Что это будет за игра — можно только догадываться, даже несмотря на то, что основной сюжет ее известен: за основу своей новой новеллы разработчики взяли историю библейской Соломеи, добавив туда много своего, в том числе — и нового персонажа. История будет называться Fatale и появится в продаже 5 октября 2009 года.



Windows®. Життя без перешкод. ASUS рекомендує Windows.



# ASUS W90

## МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ НОУТБУК

Побач силу. Почуй силу. Відчуй силу.

Зустрічайте новий ASUS W90! Мультимедійна станція найвищого класу у корпусі з полірованого алюмінієвого сплаву. Завдяки можливостям ліцензійної Windows Vista® Ultimate слухати музику і дивитися відеофільми тепер легко, як ніколи раніше. Суперноутбук ASUS W90 розроблено на базі чіпсету Intel® X38 Express та сучасних процесорів Intel® Core™ 2 Duo. Ноутбук підтримує до 6 Гб оперативної пам'яті та доступний у двох варіантах: із суперпотужними графічними картами NVIDIA® GeForce® 9800M GS та ATI Radeon™ HD 4870 x 2 з технологією Crossfire.

Величезний Full HD дисплей 18,4 дюймів та інтегрована стереосистема Altec Lansing — це навіть більше, ніж потрібно для монтажу відео, запису серіалів на DVD та для сучасних вимогливих 3D-ігор. Новий ASUS W90 не поступається потужністю сучасним стаціонарним персональним комп'ютерам, втім зовсім не потребує окремого комп'ютерного стола.



asus.ua

DataLux (Даталюкс) тел: +380 44 4909270; ELKO (Елко) тел: +380 44 4619670; МДМ тел: +380 44 4647777; МТІ тел: +380 44 4583434.

Comfy +380 56 2334554, А5В Техніка +388 00 5055580, АТ Техніка +380 62 3813685, Мережа магазинів "BRAIN Computers" (Брейн Комп'ютерс) +380 44 5012583, "Комп'ютерний Вояжіст" +388 00 5023230, "Комп'ютерний Вояжіст Запоріжжя" 8 800 303 2220, Мережа магазинів City.com 8 800 501 5000, Мережа магазинів DiaWest (Діавест) 8 800 302 302 0, Мережа магазинів Ельдорадо 8 800 5030050, Мережа магазинів MegaMax 8 044 200 0000, Neo serials +380 32 294 8181, Стек Комп'ютер +380 32 240 3434, ТіД Комп'ютери +380 48 346723, ТОВ ПФ "Серіалс" +380 56 370 3003, ФІТО +380 62 3813205, Фокстрот "Техніка для дому" +388 00 500 1530, "Розетка" +380 44 5370222, "СОКОЛ" +380 44 501 7711, "Grand.UA" +380 44 5947594, "Індикатор" +380 65 2510168, "Оптіма Крим" +380 65 2222 500, "Домашній Комп'ютер" +380 65 2255552, "Ноутбук" +380 51 2371195, МКТ +380 55 2335506, "БОМБА" +380 48 7777373

Intel, логотип Intel, Intel Core та Core Inside є товарними знаками корпорації Intel в США та/або інших країнах.





## Суровый, но не brutальный...

### Жанр:

TPS

[www.batmanarkhamasylum.com](http://www.batmanarkhamasylum.com)

### Разработчик:

Rocksteady Studios

[www.rocksteadytd.com](http://www.rocksteadytd.com)

### Издатель:

Eidos Interactive

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

### Издатель у нас:

Новый Диск

[www.nd.ru](http://www.nd.ru)

### Системные требования:

Процессор 1,4 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамяти

PC | X360 | PS3

XBOX 360 LIVE



Все-таки что не говори, а даже после того, как стал взрослым человеком нет-нет, да и возникает желание вернуться в детство, где, играя с друзьями, можно было примерить на себя личину Халка, Человека-Паука или любого другого приглянувшегося супергероя. И тут уместно было бы упомянуть компьютерные игры, которые без труда могут предоставить такую возможность. Да вот только предложить искушенному игроку что-то качественное на супергеройскую тематику игровая индустрия не в состоянии (во всяком случае, это касается 99% PC-игр). Почти все, что выходило или выходит, — это либо околотрешеровые отбросы «по лицензии», либо самостоятельные игры с явным недостатком бюджета и какого-то лоска и роскоши, которые в таких играх должны быть обязательно.

Но все меняется. Когда после прошлогоднего блистательного успеха фильма Кристофера Нолана «Темный Рыцарь» не последовало сопровождающей игры — это выглядело как минимум странно. Однако ситуацию вскоре прояснила Eidos, анонсировавшая Batman: Arkham Asylum. Игра не копирует сюжет фильма и, в общем-то, касается его лишь косвенно. Видно, что разработчикам на этот раз дали гораздо больше свободы, чем обычно. Забегая наперед, скажу, что проект удался. Пусть и не без недостатков, но новый Batman — крепкая, увлекательная и интересная игра. Именно то, чего не хватало в данной нише — мощный, высокотехнологичный, до-

рогой и пафосно поигрывающий мышцами экшен.

Игра начинается в тот самый момент, когда Бэтмен в очередной раз расстраивает планы Джокера и ловит его. Естественно, высокие моральные принципы не позволяют прилепнуть надоедливую клоуна на месте, посему перепончатокрылому приходится тащить Джокера в лечебницу Архима, где подобных личностей пытаются перевоспитывать. Правда, судя по тому, что мы увидим в игре, получается это плохо. Джокера удалось поймать подозрительно легко, и это очень не дает Бэтмену покоя. И не зря. Злодей вырывается на свободу, освобождает заключенных и берет под контроль лечебницу. В общем-то, именно со всем тем, что успел натворить Джокер, мы и будем бороться на протяжении всей игры. Откровений ждать не стоит — сюжет линейен как рельсы и очень предсказуем. Стоит отметить, что и сама вселенная не блещет оригинальностью (и это простиительно, ведь Бэтмен — настоящий ветеран, с 1939 года в строю!), однако сценаристы могли выжать из идеи гораздо больше — действие порой угадывается на несколько шагов вперед.

А вот чего бэтменовской вселенной не занимать, так это колоритных харизматичных персонажей. И в игре с этим тоже никаких проблем. Практически все герои получились очень удачно: все, от второстепенных статистов и до главных персонажей, живые и эмоциональные. Особенно колоритно получились

злодеи вроде Киллер Крока и Его Величества Джокера. Последний крут настолько, что на его фоне блекнут абсолютно все. Гениальный типаж, который в игре раскрыт на все сто процентов. Разработчики не упустили ничего важного — на месте и туповатые шуточки, и фирменные кривляния, и все прочие атрибуты, столь сильно выделяющие его на фоне других комиксовых злодеев. Не удался разве что сам виновник торжества. Бэтмен безлик и столь же сер, как и его костюм. Персонаж вышел плоским и безыдейным донельзя. Во время игры создается впечатление, что Бэтмен — это машина для совершения добрых дел. Ни чувств, ни эмоций — только заложенная в голову программа. Временами на место главгероя хотелось вставить модельку Робокота. Хотя определенный шарм все же присутствует — образцово квадратная челюсть и пафосные речи в роликах сделаны прям-таки по киношным канонам.

Да и в целом игра частенько напоминает дорогое голливудское кино. Кинематографичность тут, безусловно, поставлена во главу угла. Отличная постановка роликов и недурственная игра актеров делают свое дело, равно как и продуманный дизайн всего, что только попадает на глаза. Даже цветовая гамма, кажется, подобрана идеально. Свою лепту вносит и камера. Выхватывая самые сочные ракурсы, она, в сочетании с простым и удобным управлением, позволяет эффективно управлять процессом. По этой части





все идеально – претензий нет и быть не может.

А вот к боевой системе есть много вопросов. Без сомнения, она придется по вкусу многим игрокам, но уж слишком эта система неоднозначна. Сегодня очень популярна «автоматизация» игрового процесса, когда при максимально простом управлении мы получаем максимум зрелищности (вон, в Assassin's Creed вся акробатика завязана на одной кнопке), и по этой части наш сегодняшний гость впереди планеты всей. В бою управление, по сути, упрощено до трех кнопок – удар, контратака и добивание. Плюс можно кинуть бэттаранг, но ситуацию это не меняет. С чисто эстетической стороны выглядит все просто замечательно – Arkham Asylum, пожалуй, один из самых зрелищных экшенов последнего времени. И даже простое заклинание противника здесь периодически заставляет челюсть отвисать: на все эти удары, пируэты, всевозможную акробатику определенно стоит посмотреть в живую, ибо рассказывать об этом – дело гиблое. Ассортимент ударов столь велик, что за одну стычку вы вряд ли увидите хотя бы один повторяющийся прием. Однако, несмотря на всю зрелищность, ближе к концу игры драки вполне могут наскучить – трехкнопочное управление даже на сложном уровне делает их детской забавой. Arkham Asylum – выбор тех, кто хочет расслабиться. А вот те, кому подавай реки крови, могут спокойно проходить мимо, ибо им здесь смотреть не на что. Антураж игры получился достаточно гротескным и мрачным, и некоторый уровень насилия мог бы это подчеркнуть. Однако же в погоне за возрастным рейтин-

гом разработчики не стали двигаться в этом направлении. Более того, здесь даже крови нет: когда противник в нокадауне, над головой у него летают забавные звездочки... Да и вообще, Брюс Уэйн настолько гуманен, что никогда не убивает своих противников – лишь доводит до бессознательного состояния. К слову, по мере прохождения мы зарабатываем опыт и открываем новые возможности бэткостюма: толще броня, круче бэттаранги и т.п. Ничего особенного в этих апгрейдах нет, но в качестве приятной изюминки, разбавляющей игровой процесс, они подходят просто отлично.

Но не драками едиными... Игровой процесс Arkham Asylum хоть и не блещет оригинальностью, на драках не заикнется абсолютно. Наш остроухий протагонист категорически не приемлет огнестрельного оружия, чего нельзя сказать о его соперниках, поэтому, когда на горизонте появляется несколько бритоголовых рож с дробовиками, геймплей меняется кардинально. Костюм главгероя хоть и сделан по последнему слову техники, свинцу противостоять не способен, а значит, придется прятаться. В такие моменты игра легким движением руки превращается в казуальный стелс. Не Hitman, конечно, зато весело! Пока подслеповатые враги тщетно пытаются нас найти, мы тихонько обходим их сзади и душим, либо бесшумно пикируем им на голову с какой-нибудь статуи, закрепленной под потоком. А можно просто заминировать стену, за которой стоят супостаты, и устроить небольшой фейерверк. Не то, чтобы способов устранения противников было много, но они доставляют немало фана, особенно, тем игрокам, которые

не слишком искушены в stealth-жанре.

Дабы разбавить экшен-участки, нас время от времени посылают на сбор улики, отдаленно напоминающий оный из Condemned: Criminal Origins. Для этого у Бэтмена есть специальный режим зрения Detective Mode, в котором он может работать с найденными уликами и идти по следу, оставленному преследуемым. Кроме того, в этом режиме наш герой демонстрирует недюжинные способности видеть врагов сквозь стены, определять их психологическое состояние и вооружение. Режим абсолютно читерский, ибо может почти на корню зарубить весь интерес к тому же стелсу, а пребывать в нем можно бесконечно – ограничений не предусмотрено.

Оставшееся время мы бегаем по Архамской лечебнице и окрестностям, исследуя территорию, решая несложные загадки и любуясь красотами. А исследовать есть что. Местная психушка – не просто небольшое желтое здание, это целый комплекс построек, расположенный на отдельном, отдаленном от Готэма острове. Здесь есть все – от ботанического сада, до морга. Наши путешествия спланированы так, что антуражи постоянно меняются (насколько это возможно в рамках лечебницы, конечно), и это определенно не дает заскучать. Можно даже немного побродить по психоделичным галлюцинациям Бэтмена. Перемещаться по всему этому пространству помогают крюк, с помощью которого можно взобраться практически куда угодно, и плащ, задействовав который герой эффектно парит над землей. Кроме того, в распо-







ряжении нашего альтерэго есть еще несколько полезных гаджетов, доступ к которым он получает по мере прохождения. Несмотря на то, что игра целиком и полностью линейна, благодаря умелому дизайну, картонность мира практически не чувствуется, а иногда даже возникает легкая иллюзия свободы.

Тем же, у кого много свободного времени, разработчики заготовили целую кучу всевозможных плюшек. Например, можно попытаться разгадать загадки Риддлера, коих насчитывается около двухсот пятидесяти штук, некоторые из них запрятаны очень умело, и без применения гаджетов и смекалки достать их нельзя. Морочиться загадками отнюдь необязательно, за их выполнение игрок получает лишь небольшие поощрительные бонусы. Тому, кто одолеет все две с половиной сотни загадок, откроется кое-что интересное...

Те же, кому не по душе скрупулезное изучение уровней, могут размять кулаки в режиме испытаний. Они разделены на две категории (борьба против безоружных или вооруженных врагов) и проходятся с удовольствием, хотя и носят чисто соревновательный характер.

На разработку игры студии Rocksteady был выдан внушительный бюджет. И при взгляде на визуальную составляющую проекта сразу же становится понятно, куда были потрачены эти деньги. Порой кажется, что на экране показывают какой-то компьютерный фильм. Конечно, как и везде, здесь есть куча неприметных мест, где при взгляде на жутковатую детализацию и размазанные текстуры, хочется плакать, но то, что на виду, выше всяких похвал. В Batman: Arkham Asylum мы можем наблюдать

одну из лучших реализаций потенциала Unreal Engine 3. Лучше с ним могут работать разве что его создатели из Epic, да и то не факт. На выходе мы получили отличную детализацию, объемные текстуры, кучу всевозможных визуальных эффектов, без которых не может обойтись не один уважающий себя серьезный проект. В общем, выглядит игра замечательно. Особенно радует поразительное внимание к деталям. Здесь нет пустых декоративных зданий коробок, а все помещения, от заваленных хламом кладовых и технических помещений до огромных холлов, выглядят именно так, как выглядели бы, существуя они в реальности. Не меньших похвал заслуживает и анимация. Будь она хоть немного хуже, рукопашные схватки не производили бы уже такого впечатления. Кроме того, владельцев PC порадует поддержка игрой технологии PhysX. Физика и сама по себе вполне неплохо, хоть и не без претензий к поведению кукол персонажей, но всевозможные выкрутасы с полистиролом и прочими эластичными материалами просто умиляют. Отдельной похвалы заслуживает поведение одной из визитных карточек Бэтмена — плаща.

Музыка и звук так же не подкачали. Всевозможные шумы, скрежет и прочие звуки психушки нагнетают атмосферу, а загадочная музыка отлично ее поддерживает. Вообще, разработчикам удалось самое главное — сделать игру, которая бы погружала в себя, имела бы свою атмосферу, и уже за это ей можно простить многие спорные моменты.

Не забыты и истинные фанаты. Для них припасено внушительное количество вкус-

ностей — биографии ключевых персонажей лечебницы, снабженные всевозможными мелкими подробностями и фактами, аудиозаписей пациентов лечебницы и прочие приятные сердцу мелочи.

На протяжении игры почему-то не покидает ощущение, будто бы разработчики старались сделать такую себе «игру для всех», продукт, в целевую аудиторию которого попадало бы максимальное количество людей, вплоть до домохозяек, вследствие чего многие аспекты были либо слишком упрощены, либо остались в зачаточном состоянии. Такой подход вполне можно понять, однако, как мне кажется, это помешало игре раскрыть свой реальный потенциал, стать более многогранной. Сделай разработчики из Бэтмена личность, а не добренького болванчика, которому впору ромашки идти собирать, и уже одно это могло бы кардинально изменить восприятие многих аспектов. И таких примеров можно привести много.

В итоге имеем достаточно неоднозначную игру. Она почти наверняка придется по душе массовому покупателю, а вот те, кто ищет чего-то более глубокого, могут остаться разочарованы. Однако достоинства однозначно перевешивают недостатки, и в итоге мы имеем качественный спинномозговой экшен, который для многих вполне может стать игрой года. Кроме того, игра дает призрачную надежду на прекращение потока «супергеройского треша». Будем надеяться, что в будущем игры на подобную тематику будут выходить как минимум не хуже, чем Arkham Asylum.

Fres

Графика:	12
Геймплей:	11
Звук:	11
Управление:	12
Сюжет:	10

**ОЦЕНКА 11**



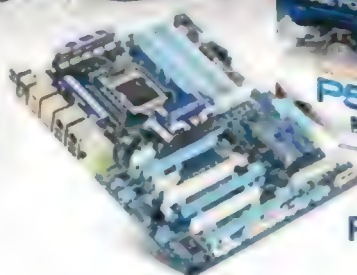
# GIGABYTE™



P55 + Core i7 / Core i5 CPU  
Newer and more powerful than your computer  
[www.intel.com/products/processors/atom/atompackage](http://www.intel.com/products/processors/atom/atompackage)

# ЧИСТА ЕНЕРГІЯ

## 24 ФАЗИ ЖИВЛЕННЯ ВІД ЛІДЕРА ІНДУСТРІЇ



P55-UD6



**КВАЗАР-Микро**  
ВСЕГДА НА ШАГ ВПЕРЕДИ



**MTI**

**70MM**  
Модуль шп

Зображення можуть бути змінені без спеціального повідомлення. Всі торгові марки і логотипи належать їх законним власникам. Gigabyte не несе відповідальності за нестабільність роботи або пошкодження процесора, материнської плати і інших компонентів при розгоні (оверклоюінгу).

[www.gigabyte.ua](http://www.gigabyte.ua)

**GIGABYTE**





От тайпи-ни-и до британских морей,  
Красная Фракция всех убей!

Песня

RED FACTION  
GUERRILLA

## БИГ БАДА-БУМ

### Жанр:

sand-box TPS

[www.redfaction.com](http://www.redfaction.com)

### Разработчик:

Volition

[www.volition.com](http://www.volition.com)

### Издатель:

THQ

[www.thq.com](http://www.thq.com)

### Системные требования:

Процессор 3,2 ГГц

2 Гб ОЗУ

256 Мб видео

15 Гб на жестком диске



DVD



### Свобода-а-а-а-а! (с) Х\ф «Храброе Сердце»

Если бы мы сейчас перенеслись на девять лет назад, в осень миллениумного года, то мы всем геймерским братством усердно бы ждали революцию под названием Red Faction, обязанную начаться в сентябре 2001 года. И по старой доброй традиции, мы бы ее не дождалась. Нет, первая «Красная Фракция» без сомнения была отличной игрой и даже инновационной, но не революцией. Ведь заявленный разработчиками движок Geo-Mod должен был позволить игроку разрушить в игре все. Да, именно так – абсолютно все. Вообще все. К сожалению, разрушить все было действительно можно, но вот только здесь и тут и исключительно это и это, а вон там и то – нельзя. Тем не менее, даже ограниченная разрушаемость окружающего мира по тем временам вызвала у зрителей качественный инфаркт восхищения, отвал челюстей в промышленных масштабах и катапультацию мозгов в стратосферу. Потом последовала вторая часть игры, и, пережив добрых шесть лет забвения, сегодня серия вернулась к нам в виде триквела. И если титул «революция» для Red Faction: Guerrilla кто-то может оспорить, то все без исключения согласятся: третья часть не дотягивается до него на сущий миллиметр. А если не согласятся – мы их посадим на кол. Вот такие мы добрые.

### Пролетарии всех планет – объединяйтесь!

«Дак что же такого уберпотрясающего в RFG?» – пребывая

в законном состоянии повышенного интереса, спросишь меня ты, дорогой словно «Бэнгли» читатель. «Много чего», – отвечу тебе я и ничего не расскажу. Ну ладно, расскажу, но попозже, после драматической паузы, во время которой, пользуясь случаем, я поведаю тебе соль сюжетного повествования и использую несколько других замысловатых и идиотских слов. Собственно говоря, насколько ты забыл помнить, «Красная Фракция» слабо относится к Красной Армии и КПСС, но нечто общее имеет. Ведь это пролетарское объединение свободолюбивых шахтеров, которые устали от притеснений корпораций и произвола вояк и решают отплатить обидчикам той же монетой и целым вагоном красочных люлей. Экзотичность процесса заключается в том, что действие происходит на Марсе лет через семьдесят. События Guerrilla разворачиваются пятидесятью годами позже событий первой части: хоть мы и победили злобного диктатора Ултора, на смену ему пришли Силы Земной Обороны и устроили пролетариату экзекуцию похуже прежней. Так что надобность в Красной Фракции никуда не отпала, а вместе с ней и потребность в бравом дядьке вроде нас с вами, который бы негодяям распечатал коробку-другую фигурных. Так что в дело вступает Алек Мэйсон, не успевший толком приземлиться на Красную планету, как тут же отхвативший обух фекалий и вынужденный примкнуть к Фракции. Здесь и начинается самое интересное.

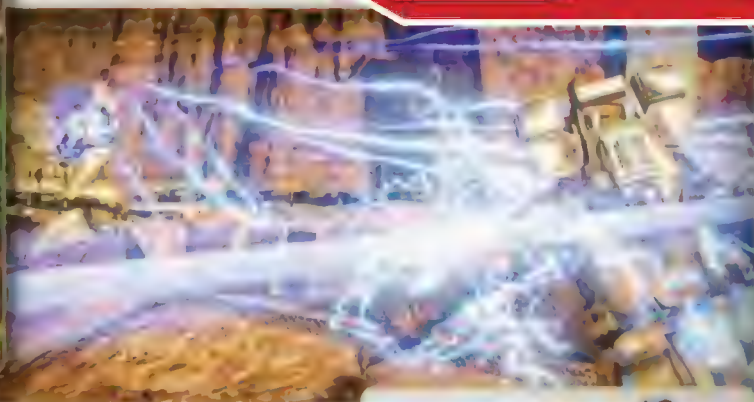
### Вспомнить всем

В стандартной обстановке и при такой ситуации можно было бы расправить могучие плечи, взять в одну руку гранатомет, а в другую – пулемет покалибернее и превратить всех узурпаторов и обидчиков в кровавую вермишель. Совсем как старина Арни в свое время на этой же планете. Однако не стоит забывать, что главный герой – лишь шахтер, а враги злые, обученные, вооруженные до мозга костей. К тому же, их много. Вот здесь и раскрывается одна из главных прелестей и кое в чем инновационность игры. Мы не сражаемся как танк о двух ногах, мы ведем подлую и хитрую партизанскую войну (Guerrilla переводится не иначе как «партизан»). Впрочем, если быть предельно откровенным, то ведем мы партизанскую войну как заправский танк, но встать посреди чиста поля и косить вражину пачками получится минуты от силы три. Потому что подкрепления супостаты вызывают будь здоров и без устали, а бесконечно справляться с волнами злобных солдафонов не выйдет. Надо использовать тактику «ударил – удрал». И это чертовски разнообразит войнушку, внося в нее множество приятных и до безобразия адреналиновых моментов. Кстати, о войнушке.

### Мы будем стрелять и немножко вешать

Если вы никогда не были на Марсе (а я почему-то уверен, что все-таки, наверное, нет), то не вдыхали его разреженного углекислый газ полной грудью. Благо, добрые корпорации Красную





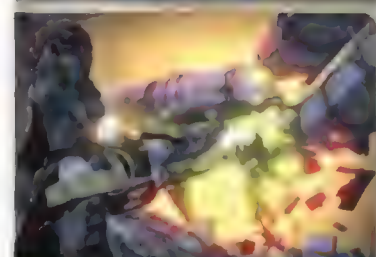
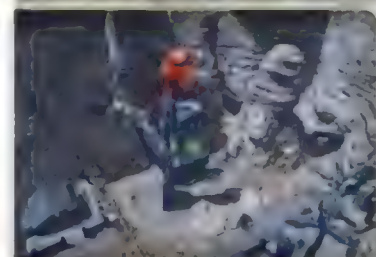
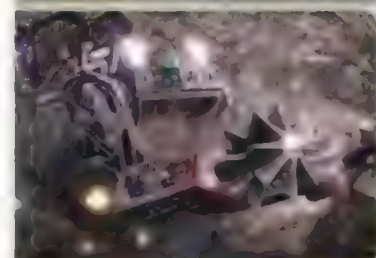
Планету подвергли процессу терраформации, создав на ней атмосферу. Воспользовавшись этой правдивой с точки зрения научной фантастики отмазкой, девелоперы всунули нас не коридоры базы, которые необходимо поочередно зачистить, а нефиговую открытую территорию, поделенную на шесть секторов. Впрочем, они не менее нуждаются в зачистке. Заниматься этим правоверным делом можно множеством способов, и служат все они главной цели – поочередному захвату каждого из секторов. Для этого нужно понизить уровень контроля ОСЗ (в миру EDF) и, выполнив несколько сюжетных миссий, повергнуть вражину в позорное бегство. Для снижения уровня контроля, необходимо разрушить ряд казенных структур, той же цели служит выполнение многочисленных внесюжетных миссий а-ля защиты друзей от осады, вместе перебей толпу негодяев, покатайся с сумасшедшим дядей Дженкинсом в его тракторе с уберпушкой и преврати окрестности в горящий ад. Задания веселые, сложные, выполнять их приятно. Параллельно с понижением контроля желательно повышать уровень морали в секторе методом освобождения заложников, совершения успешных небольших террактиков и так далее. Ведь чем выше мораль – тем больше пролетариев возмнут в руки винтовку и побегут стрелять в негодяев, которые в данный момент бегут стрелять в главного героя. А также это дополнительное количество металлолома, которое мы получаем при завершении миссий, но о нем немного позже. Также экспериментально было установлено, что нецензурная ругань в адрес противника и тыканье в монитор различных комбинаций из пальцев несканозанно повышают боевой дух и мораль

игрока. Это все ему, то есть вам, понадобится чуть меньше, чем ведро для слюней и адреналина. А оно нужно неслабых размеров, ибо игровой процесс активизирует их извержение в пугающих количествах.

### Хорошо то, что хорошо взрывается

Формула геймплея Guerrilla проста, понятна и приятна. Берем сборную солянку из GTA и Риддика, добавляем немного «Безумного Макса», приправляем сериалом Firefly, форменным безумием, драйвом и кучей взрывов. Все ингредиенты кипятим в «Диверсантах» примерно 30 часов – именно столько понадобится для прохождения. Честно говоря, мне сложно подобрать слова для того, чтобы описать происходящее на экране. Особенно, цензурные. «Мясо», «армагеддон» и «кабздец» – это, скорее, про The Sims, но никак не про RF. Здесь эмоции хлещут через край. Вот, кстати, из меня сейчас и ливанет, простите, пожалуйста. А-а-а-а-а!!! А-а-а-а-а!!! Гори! Взрывайся! А-а-а-а-а!!! Р-р-р-р!!! А-а-а-а-а! Извините еще раз, не сдержался. Выглядит все так: мы берем футуристическую машину, коих на местных дорогах пруд пруди, и едем куда-нибудь, где нужно немножко повзрывать. Обычно это «куда-нибудь» охраняет толпа головорезов, так что, перебив ближайших, мчимся к цели, скажем, это наблюдательный многоэтажный пост, и закладываем несколько взрывчаток на дистанционном управлении. Отбегаем, детонируем заряды – опоры сносит нафиг, и здоровенная хибара складывается как карточный домик, оставив вместо себя полмиллиарда обломков. Дело в том, что разработчики пригласили принять участие в создании игры не только Микки Мауса, который был зверски убит в процессе, но

и инженеров. Эти суровые хлопцы помогли сделать правильный физический движок, а заодно и архитектуру построек, чтобы они рушились согласно законам притяжения и своим конструкциям. В результате получилось, что можно как долго и нудно крошить ракетницей стены, так и заложить пару бомб в несущих опорах и обрушить здание разом. И, черт возьми, как они рушатся! Впрочем, пока главный герой восторгается красотой деструкции созидательных трудов EDF (я надеюсь, вы, как и я, не знаете значения этих слов, и меня никто не обвинит в использовании неправильной лексики), он имеет огромную вероятность обнаружить себя слегка мертвым раз эдак десять. Ибо враг не дремлет, мчит наказывать разрушителя, вызывает подкрепления и всячески преследует. Смерть, правда, не очень смертельна, простите за каламбур – вас восстановят в ближайшей базе Фракции, сохранив все достижения, собранный инвентарь и слегка понизив мораль в районе. Миссии же зачастую можно перепройти сразу же. И, право слово, динамике это не вредит. Забеги получаются невероятно сумасшедшие – ты мчишь и стреляешь во врагов, параллельно забрасывая их и здания взрывчаткой, молишься о шахтерском подкреплении, которое возьмет огонь на себя. Многие диверсии проходят за несколько секунд – захват под огнем на базу, прострелять, взорвать, прыгнуть в тачку и драпать что есть силы. Дышать при этом просто-напросто боишься, ведь убивают здесь зазевавшихся и медлительных очень быстро. Спасает быстро восстанавливающееся здоровье, но вот беда: забежать за угол и переждать получится далеко не всегда – догонят и добыют. В целом, мало какая миссия даже







на среднем уровне трудности удастся с первого, а местами даже и с десятого раза. Сложности добавляет ограниченный арсенал, ведь с собой можно нести молот, а также три оружия на выбор. Вернее, два, так как без взрывчатки не обойтись. А если оружие модное, вроде ракетницы или нановинтовки, то и патронов к нему поблизости не найти, в том числе, и в карманах покойников: нужно ехать на базу или искать контейнер с припасами. Дополнительные миссии также выдавливают адреналин из тех мест, о существовании которых до этого вы даже не догадывались. Те же заезды с Дженкинсом оставят в вашем сердце много радости от взрывов, а спасение заложников превращается в триллер, в котором нужно точно рассчитать, в кого стрелять, от кого убежать, и как все сделать быстро, чтобы ненароком не сдохнуть, и весь дом не взлетел на воздух. Доставка транспортных средств через всю карту под шквальным огнем и с дико ограниченным временем не раз доведут вас до самоубийства в реале. Тем не менее, эти задания также невероятно круты.

### Бомж-терроризм

Несмотря на фактическое бессмертие, умирать не хочется. Во-первых, это можно сделать, не успев выполнить задание. И, во-вторых, так не получится собрать металлолом. Он вываливается почти из каждого разобранного на запчасти здания или техники, и на него можно покупать новое оружие и апгрейды к нему. А также джетпак, который есть сила и наше все. Могу, кстати, порекомендовать не тратить на начальное оружие – оно стоит порядочных денег, но быстро заменится новым, куда более кошерным. Вам необходимы лишь апгрейды

дистанционных бомб, ракетница, нановинтовка и мегаракетница – остальное просто не может с ними сравниться по силе и мощи. Среди прочих средств убийства особняком стоит техника. Не обычные легковушки или грузовики (они, кстати, отлично сносятся конструкции), которые вам радостно отдадут хозяева шахтеры, и даже не военная техника с пулеметами, базаками и импульсными пушками. Я говорю о роботах – два для ближнего боя и один ракетный, и мощных танках. Они способны превратить все вокруг в огненный рвущийся ад. Особенно приятно, что девелоперы сделали отдельные миссии, похожие на Rampage из GTA, когда вам нужно превратить с помощью этой тяжелой техники несколько десятков наступающих врагов в месиво из тел и обломков.

### Красная и прекрасная

Графическая составляющая игры великолепна. И я говорю не о моделях персонажей, техники, локациях. Они сделаны хорошо, и это радует. Но в квадрилионы раз больше радуют взрывы. Это даже не взрывы, а небольшие преисподние, с облаками дыма, осколками, гигантскими плевками огня и оглушительным грохотом. Красные, синие, зеленые, желтые – это настоящая Мекка для таких маленьких садистов, как мы с вами. А сколько теплых чувств растет в груди, когда враг тлеет и распадается на атомы за секунду при метком попадании из наноружья... Под аккомпанемент отличной озвучки и великолепной музыки с умножением на дикий необузданный адреналиновый раш это хочется делать снова и снова. Впрочем, не обязательно все время заниматься массовой поставкой сырья для старушки с косой – погонять по окрестностям тоже очень приятно. Пейзажи симпатичные,

постапокалиптические, помноженные на красивое небо с планетами, смену времени суток, метеоры, которые над головой бороздят атмосферу, и бесподобно замечательное спящее солнце. Катаясь, можно наткнуться на запасы руды, дающей небольшое количество металлолома, на развалины времен событий первой части и даже встретить шибзонутих мародеров на самодельных трехколесных велосипедах-тракторах, напоминающих Пожирателей из Firefly. Благо, скорость езды и бега приятно велика, и ползти по карте час до ближайшей дороги не придется. Особенно, учитывая, что, если долго топтать пустоши пешком, Фракция сама пришлет машину за главным героем. И вообще, со временем можно будет купить фишку, позволяющую мгновенно перемещаться на базу. До этого для тех же целей можно использовать систему сейфов – сохраняться где угодно, если нет тревоги и вас не хотят четвертовать ОСЗ. Но при загрузке вы всегда будете появляться на ближайшей базе.

### Viva la revolution!

Если вы по какой-то причине не хотите играть в Guerrilla, то вы чудовищно неправы, ведь вы упустите 30 часов форменного сумасшествия, калейдоскопа самых красивых взрывов за последнее время и невероятных скоростей. Самое главное, вы не увидите, как чудовищно прекрасно рушится гигантский мост и прочие строения чуть поменьше. Одним словом, Guerrilla – это адреналиновыжималка, которую мы все ждали очень давно. Так что пусть живет революция! И помните, что наше оружие – доброта и ласковое слово.

**KhaJ-TosiN,**  
потомственный партизан

Графика (за взрывы): **12**  
так: **10**  
Геймплей: **12-**  
Звук: **11**  
Управление: **10**  
Сюжет: **7**

**ОЦЕНКА 12-**



www.hannsg.com

**HANN.S-G**  
GO BEYOND

Додай радості  
у своє життя!

## HH Series

Широкоекранні TFT РК Монітори

28"W / 25"W / 23.6"W / 23"W / 21.5"W / 20"W / 19"W / 19"S / 18.5"W

**Комп'ютерний  
Всесвіт**

Шукайте в мережі магазинів  
"Комп'ютерний всесвіт"  
☎ 8 800 50 2323 0  
[www.kv-ua.net](http://www.kv-ua.net)

**ТЕХНІКА  
БІЗНЕСУ**  
[www.tdb.com.ua](http://www.tdb.com.ua)  
Офіційний дистриб'ютор в Україні ТзОВ "Техніка для бізнесу"



Человек с топором говорит тебе «Бу!»,  
Что ты будешь делать?

## ЭВОЛЮЦИЯ СТРАХА

**Жанр:**  
action, shooter  
[www.residentevil.com/5/main.php](http://www.residentevil.com/5/main.php)

**Разработчик:**  
Capcom  
[www.capcom.com](http://www.capcom.com)

**Издатель:**  
Capcom  
[www.capcom.com](http://www.capcom.com)

**Издатель у нас:**  
1C Мультимедиа  
[www.games.1c.ua](http://www.games.1c.ua)

**Системные требования:**  
Процессор 2,4 ГГц  
1 Гб ОЗУ  
512 Мб видеопамяти



**Ч**его боится настоящий, многоопытный геймер, за плечами которого несколько десятков (а может, даже и сотен) шутеров, экшенов и ужасиков? Лично я боюсь зомби

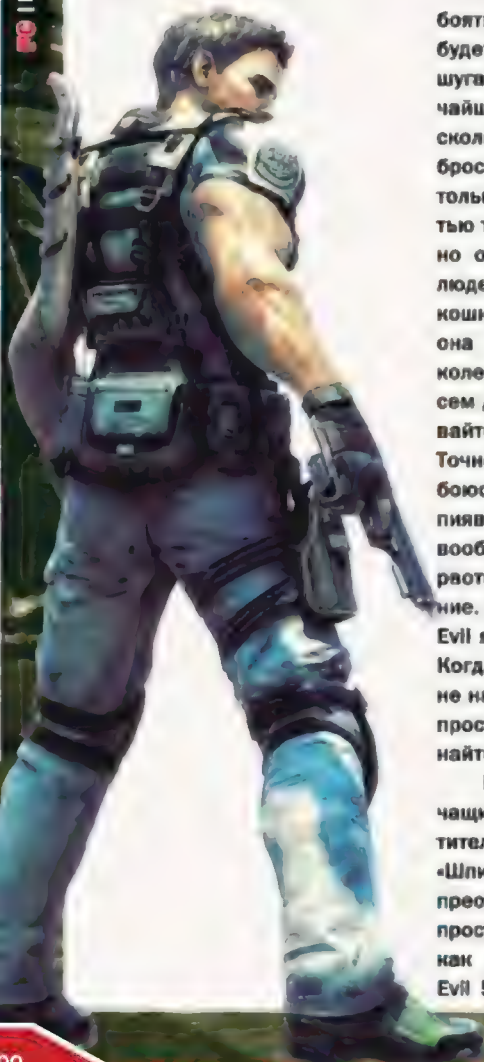
из «Обители зла». Сыграв один раз в Resident Evil, можно поломать себе психику раз и навсегда, поиграв во все ее части – выпалить себе нервную систему до того состояния, что бояться вы больше ничего не будете. Или наоборот, будете шутаться всего и сразу, от мельчайшего шороха или случайно скользнувшей в коридоре тени бросаться к укрытию, а спать, только положив рядом с кроватью топор или дробовик. Я лично отношусь ко второму типу людей. Один раз даже свою кошку чуть не зарубал, когда она пыталась залезть мне на колени... Впрочем, это уже совсем другая история, так что давайте лучше вернемся к страху. Точнее, к его причинам. Я дико боюсь зомби. Я дико ненавижу пиявок, червяков и насекомых вообще. Они вызывают у меня реальный рефлекс и отвращение. Но больше всего в Resident Evil я боюсь чувака с топором. Когда он оказывается рядом, я не нахожу ничего лучшего, чем просто лечь и умереть. Не поминайте лихом, как говорится...

Но, как говорит мой лечащий психиатр и по совместительству главный редактор «Шпиля!», страхи надо лечить их преодолением. Так что у меня просто не было иного выбора, как начать играть в Resident Evil 5.

**Все новое – еще незабытое старое**

С момента выхода прошлой части игры прошло около трех с половиной лет. С момента событий, которые в ней описывались – около десяти. За это время правительство немного очухалось и создало BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) – специальный отряд по борьбе с биотерроризмом и зомби. Необходимость этого была вызвана тем, что вирус перешел в руки террористов и периодически появлялись очаги инфекции. Все это – всего лишь подводка к началу игры, которую нам рассказывают еще в самом первом ролике. Тут же нас знакомят и с главным героем – Крисом Редфилдом. Впрочем, «знакомат» – это не то слово, которое подойдет для фанатов серии. Ведь с персонажем этим мы знакомы еще с первой части, с того самого времени, когда он работал в отряде «S.T.A.R.S.». Второй героиней, его напарницей была Джилл Валентайн, о которой периодически будет вспоминать главный герой в связи с теми или иными событиями. Например, когда вы будете знакомиться со своей новой напарницей – Шевой. Одно только слово «напарни-

PC | PS3 | X360







ца» – и вы уже видите надгробие с именем Джилл. Почему? Играйте дальше и узнаете, это одна из ниточек сюжета. Кстати, это одна из самых сильных сторон нового «Резидента». Resident Evil 5 – это не просто история о том, как один хороший парень и одна красивая девушка сражаются за мир во всем мире, это история с переплетениями судеб, с периодически появляющимися и исчезающими другими персонажами, с воспоминаниями, с людьми из прошлого. В общем, сценаристы постарались на славу. С самых первых роликов уже хочется узнать, что будет дальше и не просто для того, чтобы закрыть очередную главу своей игровой истории, а потому, что на самом деле интересно. Правда, есть моменты, которые всячески пытаются убить в игроке это желание слиться с игрой в единое целое.

#### Пациент скорее мертв, чем жив

В самом начале игры наш подопечный отмечает, что зомби стали вести себя несколько иначе, чем раньше. Он, видимо, имеет в виду их подвижность и скорость перемещения. Ибо на интеллекте мертвяков последние годы никак не сказались. Как и в прошлой части, враги продолжают лезть на вас единой толпой, единым фронтом. Например, если они находятся за окном, они не полезут в него и будут ходить там с грозным видом до тех пор, пока окно не будет разби-

то... Периодически они просто тупят – ты выходишь в дверь, а они остаются в помещении. И стоят там несколько минут. При поездке на мотоциклах (будет в игре и такой момент) они умудряются падать сами по себе. Правда, надеяться на это особо не стоит – процент упавших не столь велик, чтобы сберечь вам полную обойму. А вот в роликах они ведут себя достаточно грамотно и активно – даже начинаешь подозревать, что это какие-то другие зомби... Причин такого поведения, учитывая время, потраченное на создание игрушки, толком нет. Видимо, слабое кровоснабжение головного мозга привело к такому вот поведению наших врагов.

#### Папа, что такое многозадачность?

Но если у зомби есть хоть какое-то оправдание для такого поведения, то у главного героя и его напарницы нет никаких причин для тупняков. Что, впрочем, совершенно не мешает им периодически вести себя как ненормальным.

У главного героя ненормальность выражается в управлении. В 21 веке странно смотрится то, что главгерой не может одновременно делать несколько действий. Но Крис действительно не может одновременно стрелять и ходить. Да что там стрелять – он перезаряжать пистолет при этом не может! Хорошо еще, что хоть разговаривает он на ходу нормально, если приходится. Процесс стрельбы тоже не самый идеальный: нажимаем на правую кнопку

мыши, видим прицел, стреляем. Ну почему, почему нельзя по умолчанию сразу дать прицел?! Но это еще не самое худшее. Самое худшее наступает тогда, когда заканчиваются патроны, а Крис решает перезарядить оружие... вот тут остается только прибегнуть к тому же ходу, что раньше при приближении к вам на совсем уж небольшое расстояние чувака с топором. Тобишь лечь и умереть, предварительно посмотрев кровавый ролик с собственным участием.

Кстати, о том самом страшном, который прячет голову в тряпичный мешок и убивает всех и вся. С ним теперь (ура-ура) можно нормально бороться. Наш персонаж научился стрейфиться!

#### Не давайте дамам денег и патронов

А вот напарница наша, хоть стрейфиться и умеет, хоть и обладает приятными глазу тактико-техническими характеристиками, в сингловом режиме совершенно бесполезна. По крайней мере – до тех пор, пока не придумаешь, что с ней делать (никакого порно, все прилично!) и чем ее снарядить.

Во-первых, она тупит не хуже зомби. Природа, в лице разработчиков Сарсон, отдохнула на Шеве очень качественно. Она может отстать от вас в самый неудобный момент, она забегает вперед, когда этого делать не нужно, в конце-концов, она умудряется светить фонариком совсем не туда, куда надо... Влиять на ее поведение







толком никак не получится: так как игра изначально задумывалась как кооперативная, то с синглом поступили очень жестоко — наградили Шеву всеми «возможностями» самостоятельного игрока. Все, что мы можем сделать, это выбрать тип ее поведения — атака или защита.

Во-вторых, как истинная девушка, Шева не любит убивать. Ну, видимо, жалко ей живых зомбишек. Поэтому она стреляет куда угодно, но только не туда, куда надо. Как ни странно, но метод лечения этого глюка заключается в вооружении горе-снайпера снайперской же винтовкой и прокачке соответствующих характеристик. Некоторым это помогает, некоторым — не очень. Но, по крайней мере, так как я использую большей частью пистолет и

живой напарник: даже если он решит тупить, вы сразу же сможете дать ему это понять, запустив в него чем-нибудь или пнув посильнее. Под угрозой реальной угрозы для жизни он так или иначе начнет играть нормально 😊. Вдвоем супостатов мочить становится на порядок легче и веселее, даже если это касается боссов.

### Хорошо выглядишь

Когда впервые видишь зомби на экране, начинаешь понимать, что это какой-то странный зомби. Потому что выглядит он лучше, чем ты после всех утренних процедур, заставляющих засидевшееся допоздна за компьютером тело выглядеть цивилизованно. Графика в игре лучше графики в моем зеркале как минимум. Да и анимация в Resident Evil 5 рулит. Особенно сильно это заметно на главных персонажах — они почти как живые. Впрочем, фоны и уже упомянутые зомби от них не сильно в этом плане отстают — смотреть на игру действительно приятно. Сказывается то, что делалась она изначально для приставок, а там красота ценится еще больше, чем в компьютерном царстве. При такой великолепной картинке следовало бы ожидать сильной загрузки компьютера, но на моем довольно посредственном зверьке с максимальны-

ми настройками игрушка просто летала. Правда, стоит заметить и то, что бесконечно огромных толп врагов, какие есть в других шутерах, в Resident Evil 5 не наблюдается. Но это и хорошо — будь их еще больше, я бы просто не знал в кого стрелять, ибо эти твари лезут со всех сторон...

### Вечны не только сиськи, но и зомби

Как и прежде, Resident Evil остается страшным. Он становится все красивее, все реалистичнее, но по-прежнему остается все таким же страшным. Страшно страшным, страшно неудобным, страшно тупящим, но еще — страшно красивым и страшно интересным. Наблюдая за перипетиями сюжета и увлеченно отстреливая зомби, просто забываешь и о том, что Шева снова впустую потратила пару десятков патронов, и о прочих тупнях, их просто перестаешь замечать. И это — самое главное. Несмотря на более чем десятилетний стаж запугивания игрового (в основном, правда, приставочного) люда, Resident Evil не растеряла своей атмосферности, и это самое главное.



дробовик, патроны нам делить не приходится. А то расходует их девица направо и налево, прямо как жена миллионера деньги на распродаже.

А вообще, как ни крути, самый лучший вариант для прохождения Resident Evil 5 — это

Графика:	12
Геймплей:	11
Звук:	11
Управление:	10
Сюжет:	12

**ОЦЕНКА 11**

Alisa



# ОБИТЕЛЬ ПЕРВОРОДНОГО ЗЛА

на ваших комп'ютерах з жовтня 2009



## RESIDENT EVIL

**"Resident Evil 5 – один із  
найкрасивіших екшенів сучасності".**  
Ігроманія

18\*



PLAYSTATION 3

XBOX 360



Games for Windows

CAPCOM\*

RESIDENT EVIL™ 5 © CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. "P" PLAYSTATION® and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2009. ЗАТ «ІС». Всі права захищені.

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»; Розповсюджувач на території України – ТОВ «ІС Мультимедіа Україна», тел. (044) 404 2636





# Уничтожитель мечт

## Жанр:

FPS

[www.wolfenstein.com](http://www.wolfenstein.com)

## Разработчик:

id Software

[www.idsoftware.com](http://www.idsoftware.com)

Raven

[www.ravensoft.com](http://www.ravensoft.com)

Endrant Studios

[www.endrantstudios.com](http://www.endrantstudios.com)

## Издатель:

Activision

[www.activision.com](http://www.activision.com)

## Издатель у нас:

1C Мультимедиа

[www.games.1c.ua](http://www.games.1c.ua)

## Системные требования:

Процессор 2 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамати

8 Гб на жестком диске



PC | X360 | PS3

Героем быть сложно, но иногда обстоятельства не оставляют других вариантов – либо грудь в крестах, либо спина в ноликах... то есть ты либо герой, либо труп. На войне выбравших путь сопротивления очень много – ведь на кону не только собственная жизнь, но и жизни родственников и судьба собственной родины. Но это в оккупированных странах. Меня ступить на путь сопротивления фашизму никто не заставлял – мог бы себе спокойно сидеть где-нибудь в Чикаго или Нью-Йорке, хлебать кефир из горлышка и слушать сводки новостей из Старого Света. Но выиграл, знаете ли, патриотизм, и пошел я в армию, защищать земли своих предков от коричневой чумы фашизма. Все началось удачно – меня взяли в военную разведку, пару миссий я провел без сучка, без задоринки. Но дальше ерунда какая-то пошла: то на каком-то детском задании по выяснению, чем занимается Паранормальная Дивизия СС, меня... МЕНЯ!!! Би Джея Блажковича! взяли в плен фашисты. Потом еще в процессе побега их всех вырезать пришлось. Не спаслись от меня даже их хваленые Уберзольдаты – всех порешил. В итоге, еле выбрался из этой переделки. И нет, чтоб согласится вернуться домой, когда генерал предла-

гал, я по контузии недослышал и ляпнул: «Да, да. Убью еще этих воскрешенных немецких наци, да взорву парочку танков». И снова поначалу все шло гладко: уничтожил фашистский корабль, собиравшийся атаковать Лондон, заполучил какой-то волшебный медальон. Руководство так обрадовалось, что усало меня в наиглубочайший из всех глубочайших тылов врага, сравнить который можно разве что с... нет, лучше не сравнивать. В общем, так я и оказался в Айзенштадте, городе с загадочным паранормальным прошлым. И все снова пошло наперекосяк.

## Войти в Тень

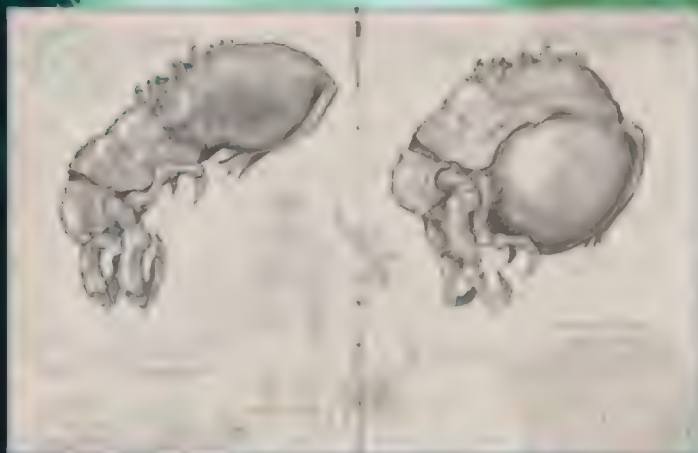
Что-то в последнее время пошла мода выживать из недр истории разные игровые ископаемые и приводить их к современному виду. Так недавно было с Bionic Commando, Kings Bounty, а потом еще и Majesty 2 в этом номере появилась. Компания id Software посмотрела на это дело, да и решила «а почему бы и нам не поднять из усыпальницы страшного и ужасного прародителя всех современных шутеров – великий Wolfenstein 3D?» Позвали несколько команд вудуистов с там-тамами, и работа закипела. В результате, наш нег... эм... наш В.И. Блажкович встал и

снова пошел играть в баскет... вернее, убивать фашистов.

Разработчики не стали изобретать велосипед, а занялись тем, чем и должны были, то есть – созданием игрушки. Антураж до боли знакомый, сюжетную линию можно скомпоновать из прошлых частей и обработать напильником до получения конечного продукта (что сценаристы и сделали). Различных видов Уберсолдат надергали частями из Робокopa, The Suffering, Might&Magic и даже из журнальчиков с суровыми девушками в латексе и с хлыстами. Все это записали в удивительно реалистично выглядящий город (для контраста) и отдали нам на растерзание.

И хоть предыдущий абзац звучит как издевка над игроками, на самом деле все вышло на удивление последовательно. В начале Wolfenstein воспринимаются как обычный шутер о Второй мировой, но уже под конец первой миссии начинаешь понимать, что все не так просто – фашисты, летающие под потолком после взрыва бочек с синькой, сразу дают понять, что немецкие ученые придумали что-то совсем необычное. Дальше – больше. Отправившись по заданию на раскопки, мы получаем еще один медальон, да еще и обретаем «волшебные» силы.





Поначалу это только способность уходить в «Тень», но позже мы обзаводимся замедлением времени, щитом и усилением атаки. Можно эти умения сравнивать с аналогами из других игр. Но все же они сильно отличаются от них по механике своей работы. Так, в Wolfenstein можно активировать одновременно несколько умений. Да, от этого заряд медальона сядет намного быстрее (а он и так расходуется очень шустро), но, например, замедление времени в сочетании с повышенным уроном могут творить чудеса.

#### Сила Тени – Щит

Позже, выполняя задания членов сопротивления из «Кружка Крейсау» и русских ученых из «Золотого Рассвета» (на мой взгляд, советские ученые-паранормальщики в фуражках с звездочками – это перебор), мы столкнемся не с одним десятком чудовищ, порожденных извращенными умами фашистских ученых, придуманных не менее извращенными умами разработчиков из id Software. Вместе с этим будет пополняться наш арсенал вооружения. Начав с банальным MP-40, под конец игры мы будем бегать, таская с собой девять стволов с полным боезапасом плюс еще вязанку гранат. Реалистичность побоку, зато есть неплохой выбор, как и чем грохнуть очередного вражину.

Кстати, по поводу уничтожения фашистов. Это не только полезно с точки зрения выживания Блажковича, но и просто зрелищно. Видно, что разработчики много сил вложили в реалистичную скелетную анимацию. Подстреленный фашист

не просто падает на землю, а делает это в точной зависимости от того, чем занимался перед смертью. Если бежал – пролетит по инерции пару метров и рухнет как подкошенный. Если попадание пришлось в руку/голову/ногу, то ее может просто оторвать, при этом, в зависимости от тяжести ранения, противник может еще пытаться на последнем издыхании достать Блажковича. Конечно, есть еще много нюансов, связанных с точечными повреждениями (например, прострелить горло – это не менее эффективно, чем залепить хэдшот) и тем, что не все оружие использует пули, и после выстрела можно идти как по комнате, заваленной оторванными конечностями или обгоревшими телами, а то и вовсе по пустому помещению. Но все равно, стрельба по движущимся мишеням – самый интересный вид спорта в Wolfenstein.

#### Сила Тени – Замедление

Помимо убийства фрицев и прохождения сюжета, у нас есть еще одно развлечение – поиск золота, записок и фолиантов силы. Золото понадобится для покупки апгрейдов оружия и сил Тени у барыг с черного рынка (если апдейт не понравился, то его можно продать обратно, только за полцены). Записки более подробно раскрывают сюжет игры и приподнимают завесу таинственности с того, чем же на самом деле занимаются фашисты в Айзенштадте. Фолианты силы позволяют раскрыть дополнительные возможности нашего Тулийского медальона. Эти плюшки разбросаны по уровням, и отследить, все ли было найдено, можно в описа-

# ESET Smart Security 4

## Швидкий та надійний захист комп'ютера

Подібно до біологічних вірусів, комп'ютерні загрози, такі як вірусні програми, троянські програми, черв'яки, шпигунські програми та рекламне ПЗ, постійно розвиваються та мутують.

Чи уявляли ви, до яких наслідків може призвести знищення, псування або викрадення даних, які зберігаються на вашому комп'ютері?

Четверте покоління ESET Smart Security створено з використанням високопродуктивної технології ThreatSense®, яка успішно виявляє та зупиняє вже відомі загрози, а головне – їх подальші мутації.

Антивірусний захист

Антишпигун

Персональний брандмауер

Антиспам модуль

[www.eset.ua](http://www.eset.ua)



## Дайте правильну відповідь на наступні запитання та отримайте ESET Smart Security 4:

1. Вкажіть відмінності між ESET NOD32 Antivirus та ESET Smart Security:

- a) ESET Smart Security має додатковий модуль евристичного аналізу, завдяки яким продукт працює швидше та надійніше.
- b) У ESET Smart Security додатково інтегровано інструмент для діагностики системи ESET SysInspector.
- c) Додатково до функцій ESET NOD32 Antivirus до складу ESET Smart Security входить персональний брандмауер та антиспам-модуль.
- d) ESET Smart Security має лише функції персонального брандмауера і антиспам-модуля та не надає антивірусного захисту комп'ютеру.

2. Як називається технологія, яка поєднує в собі методи виявлення загроз та реалізована у продуктах компанії ESET:

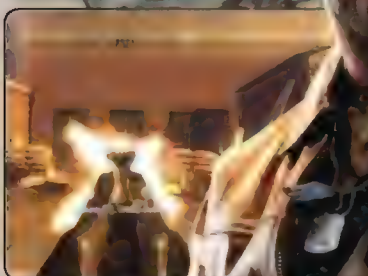
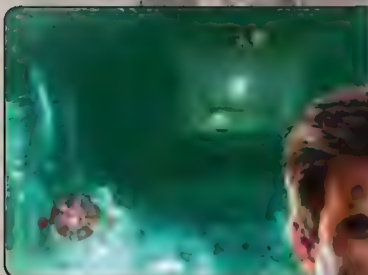
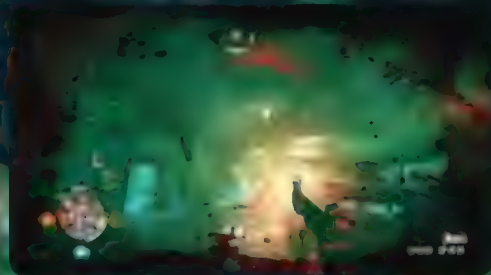
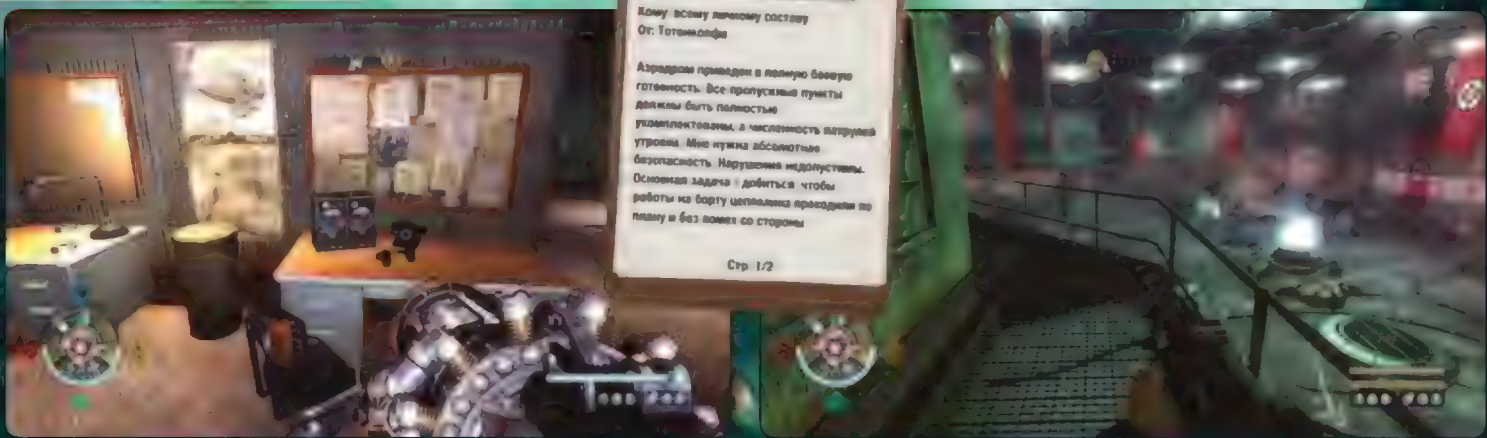
- a) Anti-Stealth.
- b) Розширена евристика.
- c) NOD32.
- d) ThreatSense.

Перші три учасники, які надішлють правильні відповіді на адресу [action@eset.ua](mailto:action@eset.ua) отримають коробочку версію продукту ESET Smart Security 4 для одного ПК на 1 рік. Результати акції шукайте у наступному номері Hi-Tech Pro.

**eset**

ми захищаємо цифрові світи





нии задания. Записки собирать легко – они практически всегда лежат на виду. С золотом уже все интересней. Разработчики постарались раскидать слитки, статуэтки и мешки по самым разным уголкам карты. Зачастую, чтобы собрать все, приходится пройти по уровню несколько раз, а иногда и проявить смекалку в поисках обходного пути, чтобы добраться до, казалось бы, недостижимого ящика с драгоценным металлом внутри. Фолианты ищутся с переменным успехом: то он припрятан прямо у входа на уровень, то приходится просматривать из «Тени» каж-

дую стенку в поисках тайника. Правда, часто в поисках таких нычек на помощь приходят наушники – припрятанные в «Тени» вещи немного.

Вы, наверное, спросите, почему я рассказывал о том, как красиво умирают наши враги, а о том, насколько тяжело с ними справляться, ничего не рассказывал. На самом деле, враги не просты – неплохо используют укрытия (правда, у них иногда бывает тупняк, и тогда они могут выскочить из-за угла на дуло моего автомата), метко стреляют с дальних дистанций, еще более метко бросают гранаты и даже могут выкидывать обратно брошенную им под ноги гранату. Но, чтобы справиться с Блажковичем, одного ума недостаточно. Ведь он может спокойно выдерживать хедшот (а вот два подряд вряд ли) – то ли слишком толстая лобная кость, то ли побочное свойство Тулийского медальона, но наш подопечный постоянно потихоньку регенерирует. Так что, получив пару ранений, достаточно ненадолго уйти с линии огня, и раны сами собой затянутся. Действительно опасно становится только тогда, когда мы оказываемся на прицеле у десятка противников, или если кто-то из них засядет за стационарный пулемет.

Конечно, это последствие кроссплатформенности проекта.

Как, в принципе, и не понравившаяся многим система сохранения по контрольным точкам. С одной стороны, проходить часть миссии после своей смерти действительно неудобно, но с другой – это своеобразное наказание за то, что умудрился угробить такого терминатора, как Блажкович.

### Сила Тени – Усиление

Wolfenstein не делает революции в жанре шутеров, но при этом успешно воплощает все удачные наработки, которые появились со времен выхода Wolfenstein 3D. Разработчики дают нам просто, смачно, фаново и не особо проникаясь «духом времен» порубиться в хороший шутер. Причем это настолько увлекает, что, сам того не замечая, и духом игры проникаешься, и ищешь новые пути выполнения задач (если есть возможность), и в каждую щелочку карты залазишь. Это все относится к синглплееру, а вот мультиплеер не настолько хорош, хотя и до отстоя ему далеко. Конечно, игра в основном задумывалась для одиночного прохождения, но будем надеяться что id Software и Raven смогут найти в себе силы и достаточное количество энтузиазма, чтобы через пару патчей довести мультиплеер до того же уровня, что и кампайн.

Графика:	11
Геймплей:	11
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	10

**ОЦЕНКА 11**



# ИТОГИ КОНКУРСА

Вот и настало время подводить результаты нашего совместного с 1С Мультимедиа конкурса. Работ пришло много, и выбрать лучшие было тяжело, но голосованием мы все же определили победителей. Итак, первое место занимает автор сразу трех работ Каминский Богдан из Киевской области, за что получает заслуженный приз – лицензионную версию Wolfenstein. Вторые места заняли Кучеренко Андрей из Николаевской области и Кривошеин Валерий из Красногвардейска, им достается по диску с Bionic Commando. На третьих местах оказались Лукасевич Александр из Белой Церкви, Михаил Лугинец из Киева и Людмила Хомета из – каждому из них мы отправим по диску с «Ост-Индской Компанией».

Спасибо всем за участие. Если не выиграли - не расстраивайтесь, возможно в следующий раз вы окажетесь более удачливы.

## 1 МЕСТО



Каминский Богдан



## 2 МЕСТО



Кучеренко Андрей



Кривошеин Валерий

## 3 МЕСТО



Лукасевич Александр



Лугинец Михаил



Хомета Людмила

Призы предоставлены компанией «1С Мультимедиа Украина» – поставщиком лицензионного ПО для домашних компьютеров на территории Украины.

1С МУЛЬТИМЕДИА

ШПИЛЬ!





**MAJESTY 2**  
The Fantasy Kingdom Sim

## МАНИЯ ВЕЛИЧИЯ

### Жанр:

RTS

[www.majesty2.ru](http://www.majesty2.ru)

### Разработчик:

1C: Ino-Co

[www.ino-co.com](http://www.ino-co.com)

### Издатель:

Paradox Interactive

[www.paradoxplaza.com](http://www.paradoxplaza.com)

### Издатель у нас:

1C Мультимедиа

[www.games.1c.ua](http://www.games.1c.ua)

### Системные требования:

Процессор 2 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамати

с поддержкой шейдеров 2.0

4 Гб на жестком диске



Много лет прошло с тех самых событий, участники и свидетелями которых мы стали в оригинальной Majesty. Великий король стал первым в роду сильных и храбрых героев, приведших Арданию к процветанию. Но вот перебита вся нечисть. Злобные лесные звери занесены в королевскую красную книгу как вымирающие виды. И нечем уже заняться новому продолжателю этого славного семейства – Леонарду. Некого спасать, некому помогать, некого побеждать – скука, да и только. Но не оставаться же ему в памяти народа как король, который не прославился ничем героическим? И придумал Леонард оригинальный выход из этой непростой ситуации: он решил вызвать из ада самого страшного демона и порешить его, заработав тем самым и славу, и почет. Вызов прошел удачно, а вот со второй частью плана произошел накладок – не осилил Леонард демона, погиб бесславно. А вот демон оказался не промах, решив, что в аду и без него тесно, а оставлять королевство без короля негоже, он остался править в Ардании. Множество законных наследников престола и просто охочих до власти наместников погибло, пытаясь свергнуть демона, но все потерпели неудачу. Остался только я – последний отпрыск рода героев

и, как сказал мой наставник, «последняя надежда Ардании на освобождение».

### Рад служить вашему величеству

Девять лет прошло с момента выхода Majesty. Девять лет с тех пор, как мир увидел первую RTS, построенную на идее непрямого управления. То есть мы в ней не выполняем роль и швеца, и жнеца, и исполнителя на народных музыкальных инструментах, а действуем как истинный монарх. Мы издаем указ, назначаем цену за выполнение задания и наблюдаем, как подданные мечутся по карте, изо всех сил стараясь выполнить наше поручение. Такая вот нехитрая, но в то же время гениальная система.

Но, несмотря на простоту идеи, никто больше не рисковал выпустить игру с подобной механикой, по-прежнему продолжалась «штамповка» клониров StarCraft, Warcraft и C&C. А Majesty все это время, несмотря на стремительно устаревающий графический движок и небольшое количество дополнительных карт, созданных поклонниками игры, оставался королем своего поджанра. Все продолжалось бы так и дальше, но Paradox Interactive и 1C, купив права на эту игру, решили создать сиквел. 1C: Ino-Co, известные по «Кодексу Войны»,

с радостью взялись за разработку Majesty 2, стараясь сохранить все то, что сделало первую часть популярной и добавив к этому как можно больше современных плюшек, призванных разнообразить и упростить игровую процесс.

### Не подведи меня стрела

Принимаясь за Majesty 2, разработчики из Ino-Co довольно сильно рисковали. Ведь нужно было убить двух зайцев: и фанатов первой части впечатлить, и новых игроков завлечь. И они выбрали правильный способ достижения своей цели.

Ino-Co не стали менять концепцию или вводить какие-нибудь совсем уж необычные возможности. Просто система первой части серии была бережно перенесена на графический движок Gem3, разработанный компанией Best Way. Старые спрайтовые домики заменили на их точные трехмерные копии, что позволило получить вполне современное игровое окружение с сохранением того самого антуража. Никуда не делся и фирменный юмор в подаче заданий кампайна и в поведении героев. Иногда можно оставить персонажей без присмотра, чтобы потом просто посмеяться над забавными ситуациями в которые они попадают.

Так как герои в игре занимают более важное место, чем



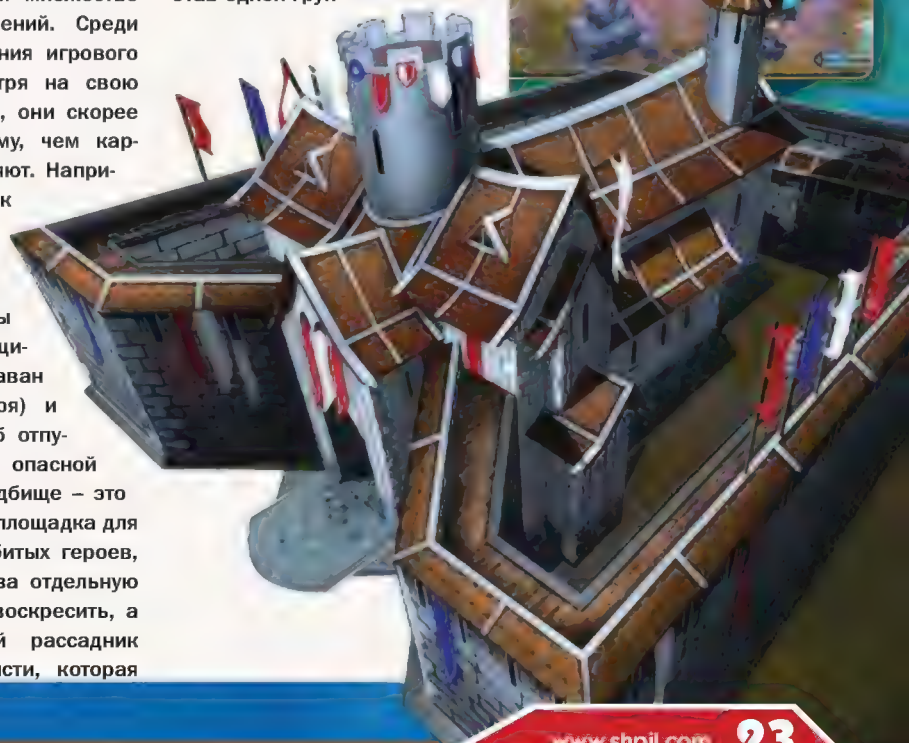
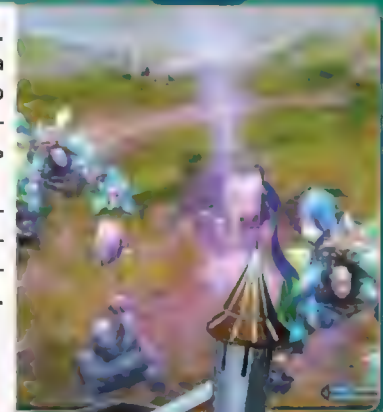


домики, то и изменений, связанных с ними, произошло немного больше. Внешний вид персонажей не только улучшился, он теперь меняется в зависимости от их прокачки и используемого снаряжения. Из более простой, рядовой перемены стоит отметить новые значки настроения героев, благодаря чему игра напоминает оживленный форум. В итоге, играть стало еще интереснее и забавнее. А вот удобство игры стало чуть более спорным – разработчики «обработали» не только графику, но и интерфейс игрушки. Перемены эти неоднозначные. С одной стороны, интерфейс изменился в лучшую сторону – стал более удобным выбор того, что в данный момент строить (ближе к стандартным RTS), проще стало отслеживать состояние и уровень героев по блоку со списком имен. Зато с другой стороны – некоторые полезные функции ушли на всплывающие информационные панели, поэтому под руками часто не хватает дополнительного окошка для наблюдения за важным зданием или героем. Тем же, кто в первую часть не играл

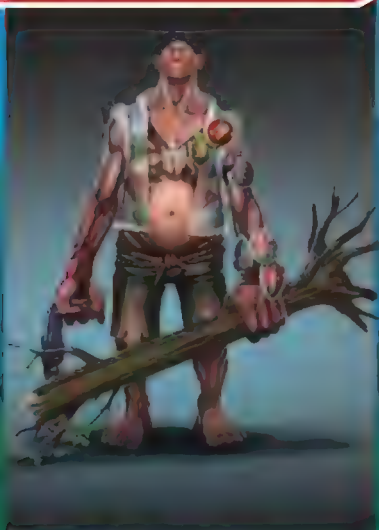
или играл, но очень давно, этот недостаток замечен не будет – ибо тут, скорее, дело привычки и удобства, а никак не логики. Мне, как фанату первой части и всех ее изюминок, такая перемена по душе не пришлась. Но так уж устроен наш мир, что в нем все течет и все меняется. К тому же, на эту спорную «новинку» приходится множество классных дополнений. Среди них – и обновления игрового процесса. Несмотря на свою многочисленность, они скорее дополняют систему, чем кардинально ее меняют. Например, в довесок к флагам атаки и исследования появилось еще два – флаг защиты (чтобы герои защищали здание, караван или другого героя) и флаг страха (чтобы отпугивать героев от опасной местности), а кладбище – это теперь не только площадка для складирования убитых героев, но и место, где за отдельную плату их можно воскресить, а также известный рассадник проблемной нечисти, которая

постоянно отвлекает охрану. Появилась в игре и система Лордов: в конце миссии можно выбрать одного персонажа, которого можно будет призывать в последующих миссиях.

Что касается героев, то теперь они могут не только сражаться в одиночку, но и собираться в группы приключенцев. Став одной груп-







пой, они работают слаженно, полностью раскрывая свои возможности и таланты. Если не спускать это дело на тормозах и немного продумать состав команды, легче будет справиться с некоторыми сложными заданиями. Процесс подбора героев для своего королевства – дело не самое тяжелое. А все потому, что разработчики убрали жесткие конфликты между различными расами и классами. Во второй части игры нет такого сильного ограничения, поэтому, если я построил один храм, то спокойно могу строить и другой. В первой части это сделать было невозможно. К тому же, после постройки храма не обязательно прокачивать храмовника, можно обращаться к веру уже существующих героев. Правда, появились и новые сложности: теперь для создания храмов нужно искать места силы, а для постройки торговых постов – площадки с тележками и осликами (средневековый паркинг, так сказать).

Есть в игре и фишка для нетерпеливых и тех, кто не любит рассматривать в свободное время плоды собственного рукотворства. Если в данный момент

ничего интересного не предвидится (например, мы ждем прихода денег или строится нужное здание), то можно воспользоваться ускорением времени и промотать события немного вперед. Вот бы получить такую фишку в реальности.... ☺

Последнее по счету, но далеко не последнее по важности в новой части Majesty – это мультиплеер. Разработчики заметно улучшили его, используя в качестве площадки сервера GameSpy. В итоге, состязаться стало интереснее, а иногда – даже сложнее, ибо теперь в «живых» боях может сойтись одновременно до четырех правителей, на некоторых картах можно образовывать альянсы для игры 2х2. Да и скорость игры оптимизировали, чтоб сражения не затягивались уж слишком долго, но и «рашей» не было.

### Деньги, они все еще привлекают меня

Как и в любом деле, не обошлось в новой Majesty и без огрехов. К счастью, их совсем немного – намного меньше, чем сильных сторон. Из глюков игрового процесса сразу вспоминаются Лорды. Персонаж,

попавший в их ряды, теряет способность покупать амуницию в кузнице, а также не обучается новым приемам в гильдии. И подхватывает он хоть что-то только к концу миссии. Это портит впечатление от системы Лордов, сводя к нулю целесообразность вызова высокоуровневых, но слабооруженных персонажей.

Иногда на поверхность выходят подышать воздухом и глюки искусственного интеллекта. Тогда можно полюбоваться на прущих на врага грудью магов или солдат, мирно прогуливающих рядом с огром, планомерно разрушающим их гильдию.

### Опасность – мое второе имя

Majesty 2 – определенно та игра, в которую обязательно стоит сыграть. По-доброму смешная, с интересным и затягивающим игровым процессом, она никого не оставит равнодушным. Пусть у Majesty 2 есть некоторые огрехи и недоработки, но, несмотря на них, игра получилась достойной звания настоящего Мегегейма.

Exebichi

Графика:	11
Геймплей:	12
Звук:	11
Управление:	11
Сюжет:	11

**ОЦЕНКА 11**



# ШПИЛЬ!

№11



Смотрите на диске видео от  
мегапереводчика,  
который перевёл более  
**1000** фильмов





# mini ninjas

## Хитман в миниатюре

**Жанр:**  
action, arcade  
[www.nation-red.com](http://www.nation-red.com)

**Разработчик:**  
IO Interactive  
[www.ioi.dk](http://www.ioi.dk)

**Издатель:**  
Eidos Interactive  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

**Издатель у нас:**  
Новый Диск  
[www.nd.ru](http://www.nd.ru)

**Системные требования:**  
Процессор 1,6 ГГц  
1 Гб ОЗУ  
512 Мб видео  
с поддержкой  
третьих шейдеров



PS3 | Wii | NDS

Б ебебебе, студия IO Interactive, известный «папочка» ураганных экшенов и кровавых бань, опустился до создания семейных аркад! Беее! Не буду играть! Ни-за-что! И не просите. Даже за красный трактор для Тосина! Блин, ну ладно, ну уговорили, разок попробую. Но только из вредности. Чтобы убедиться, что я права. И убедить остальных. Вот. И только ради этого, а вовсе не из-за красного трактора...

\*\*\*

Аркады как жанр постепенно уходят в прошлое: детям все больше хочется походить на взрослых, вести себя как они и играть во взрослые игрушки. Так что жанр этот не в почете. А жаль, потому что в мире еще осталось множество фанатов аркадного рубилова и собирания бонусов по уровням. Эти инфантильные взрослые, в тайне от всего мира играющие в аркады и мини-игры в перерывах между более «солидными» шутерами, РПГ и квестами (ну надо же поддерживать свой имидж), просто не могут пропустить Mini Ninjas. Разработчики называют ее экшеном, но на самом деле игра больше напоминает смесь из экшена и аркады – причем такую классную, что больше не придется ни от кого прятаться, чтобы получить свою дозу удовольствия. Но прежде, чем приступить к рассказу о том, почему эта игра такая классная, я поведаю о том, почему она, собственно говоря, имеет право именоваться одновременно и аркадой, и экшеном.

Аркадность ее состоит, в первую очередь, в графике.

Именно так должна выглядеть аркада – красочная, яркая, мультяшная, с крупными и забавными персонажами, с травой, солнцем и синим-синим небом, под которым хочется радоваться жизни. Даже смерть тут забавная – умерший враг превращается в сгусток энергии (светящийся шарик, напоминающий нечто среднее между пульсаром и одуванчиком) и животное. Это может быть утка, кролик, курица или какой-нибудь другой мелкий зверек, который тут же радостно поскачет по окрестностям. Есть тут и простые звери, которые живут себе в этом мире достаточно давно. Например, медведи. Они нам пригодятся при прохождении игры, кстати.

Также аркадность видна в том, что нам периодически надо собирать что-то, а еще в том, что тут нет обучения как такового – подсказки выдаются игроку по ходу всего прохождения игры, правда, тут вам уже не будут рассказывать, как пройти по канату, взобраться вверх по скале или совершить любое другое «непростое» действие. Если забыли – нажмите кнопку подсказки самостоятельно.

Аркадная стилистика коснулась и звука игры. Он хороший, приятный, но... мультяшный. Причем проявляется это не только в озвучке врагов и персонажей, но и в том, с каким звуком пролетают стрелы, в том, как пищат в траве животные...

Экшен-составляющая – это, в первую очередь, количество врагов на квадратный пиксель экрана. Порой оно зашкаливает, да и сам уровень врагов совсем

не аркадный. Если обычных противников, которые встречаются в самом начале игры, убить легко, то с боссами, которые своей масштабностью напоминают громадин-боссов из «Росомахи», придется повозиться. Для этого нам дана бригада из нескольких персонажей. Но воевать мы будем не всеми сразу – выбрать можно только одного, того самого, кто лучше всего подойдет для данной ситуации. Есть мечник, есть силач, есть даже прелестная леди с дудочкой. Вместе они – убийственная сила, хоть и невелики ростом.

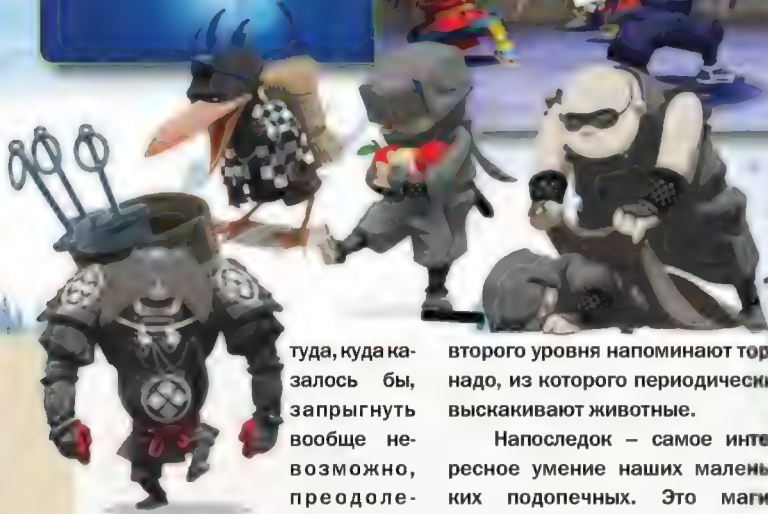


### Маленький, да удаленький

Как оказалось, мои опасения были совершенно напрасны: IO Interactive не опустилась, наоборот – она подняла планку «изготовления» семейных аркадных экшенов. Если бы на количестве врагов, мультяшном звуке и графике все заканчивалось, то игра была бы рядовой, но главное в ней – это вариативность прохождения и геймплей.

Начинаем мы с простых пробежек по местности, в процессе осваиваем прыжки через небольшие «пропасти», учимся взбираться на небольшие возвышения – все просто. А потом вдруг ни с того ни с сего игра заставляет нас красться, прыгать





туда, куда казалось бы, запрыгнуть вообще невозможно, преодолевать такие преграды, которые кажутся просто непреодолимыми... Эквилибристика у ниндзя на высшем уровне. Более того, упав в воду герои не тонут, игра не заставляет нас начинать с последнего чекпойнта – мы просто ищем, где лучше пристать к берегу и взбираемся наверх. И даже плыть тут можно несколькими способами: неспешно или быстро (зажав Alt) плыть на своих четырех или использовать «шляпу самурая» как лодку и грести. Кстати, все тот же Alt пригодится и тут – скоростная гребля на деле бывает очень хороша, если наверху засели враги и никак не хотят прекратить прицельный обстрел.

Выбираемся на поверхность и вынуждаем их это сделать. Пока подбираемся – шляпу лучше одеть на голову, она защитит от ранений. На подходе к противнику вариативность поведения не теряется. Одним и тем же персонажем врага можно завалить по-разному: сюрисенами (не забывайте проверять бочки на своем пути!), с помощью специальной силовой атаки (Q), выбрав для нее одну или сразу несколько жертв, или обычными атаками (правая и левая кнопка мыши). Кроме того, напасть можно внезапно (подкравшись в траве) или с наскака, подбежав на полной скорости. Опешивший враг даже не успеет понять, в чем дело. В итоге, бои уже со

второго уровня напоминают торнадо, из которого периодически выскакивают животные.

Напоследок – самое интересное умение наших маленьких подопечных. Это магические свитки, которые дают дополнительную защиту или.. позволяют переносить душу в тело животного. И тут тебе полная свобода – разведывать местонахождение противника с помощью миролюбивых зайчиков-белочек или атаковать супостатов медвежьими лапами.

### Ээээ, ты куда?!

Однако Mini Ninjas заслуживает не только похвалы, но и несколько ругательных слов. В основном им подвергается камера, причем происходит это очень и очень часто. Она управляется мышкой, но периодически контроль теряется, и нас уносит далеко-далеко в стену, скалу или просто в небытие... В любом случае, куда бы не унесло камеру, проблем от этого не убавляется, особенно, если происходит это во время битвы. Что ты делаешь, кто побеждает – не видно до тех пор, пока ты не сможешь подергаться из стороны в сторону, и камеру не разглючит. В итоге некоторые уровни приходится перепроходить тупо из-за этого, а ведь иногда путь от одного чекпойнта к другому – совсем неблизкий.

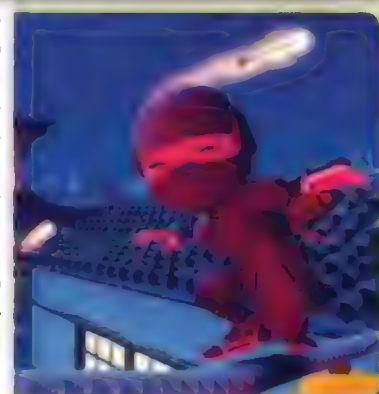
Несколько ругательных (хоть и более мягких) слов заслуживает и графика. Тут все обстоит не так страшно: по крайней мере, из-за огрехов дизайнеров не приходится проходить локацию заново. Просто местами

игра выглядит немного криво и простовато – особенно это касается животных, которые при ближайшем рассмотрении кажутся пластилиновыми и совершенно неживыми (даже в сравнении со всем остальным миром). Впрочем, учитывая скорость игры и интересность ее прохождения, на этот недостаток можно просто положить. Медвежью лапу, естественно, а не то, что вы могли подумать.

### Сиреневый самокат

Если бы сейчас было летнее затишье, Mini Ninjas могла бы стать хитом месяца, но, увы, сейчас вышло столько интересных игр, что на нее просто может не остаться времени. Тем не менее, мы советуем все-таки ее пройти, пусть даже не сейчас, а через пару месяцев, когда наиграетесь в культовые вещи, когда будут каникулы или просто все надоест. Уверена, время будет потрачено совершенно не зря. А фанатам аркад и вовсе стоит отбросить все дела и игры подальше и начать играть в Mini Ninjas прямо сейчас.

Pantera sis



Графика:	9
Геймплей:	12
Звук:	10
Управление:	8
Сюжет:	10

ОЦЕНКА **10**



## SECTION 8

## Главное, чтобы костюмчик сидел

## Жанр:

FPS

[www.eicgame.com](http://www.eicgame.com)

## Разработчик игры:

TimeGate Studios

[www.timegatestudios.com](http://www.timegatestudios.com)

## Издатель:

Gamecock Media Group

[www.gamecockmedia.com](http://www.gamecockmedia.com)

## Системные требования:

Процессор 3 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видео

6 Гб на жестком диске

Gamers for Windows

DVD



## 9-я рвота

Section 8 засовывает нас в шкуру, вернее, в гипербернотом костюм пехотинца бравого одноименного подразделения, который на отдаленной планете наносит добро и причиняет справедливость, несовместимые с жизнью, полчищам таких же пехотинцев. Хотя они и носят аналогичную же броню, но служат темной стороне Силы, а посему подлежат стерилизации. Примерно на этом моменте сюжет отрезает себе голову бензобояном и неспешно умирает в агонии. Ну а что, игрушка-то под мультиплеер в основном заточена, тут не до литературных шедевров.

## Большой красный трактор

Процесс представляет собой игранизацию «Звездного Десанта». Не отличного фильма, который был вольной интерпретацией великолепной книги Роберта Хайнлайна, а непосредственно самой книжки. Мы сваливаемся с космического катера на высоте 4 км и бодренько так несемся вниз. Ни парашют, ни тормоза при этом использовать не надо, так как мы одеты в хайнлайновскую суперброню, которой абсолютно пофиг, что мы на полной скорости свалились на землю с порядочной высоты. А вот воды она не любит и ржавеет за считанные миллисекунды – при любой попытке

освежиться в океане, протеже гордо дохнет. Тем не менее, разработчики не обращают на это внимания, зато хвастаются, что, если не активировать тормозную систему, можно запросто протаранить танк или вражескую пехоту, чем заставить их обнаружить себя чуть-чуть мертвыми. По факту же, стать подарком небес и сшибать при десантуре вражеские юниты получается чуть реже, чем никогда. И вообще, вся эта фишка начинает парить уже приблизительно на десятый раз, хотя наблюдать мы ее будем куда больше.

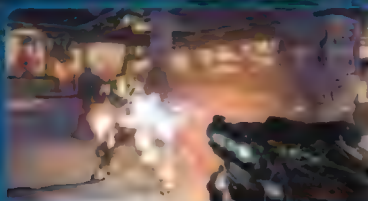
## Фрейд бы плакал

На самом деле, мне сейчас крайне сложно ругать Section 8, так как многие игровые обозреватели, особенно зарубежные, пишут кипятком и какают кирпичами от данной игры, отзываясь о ней более чем похвально. Меня терзают смутные сомнения, мол, может, я чего-то не понял, или мы с ними посещали разные «секции»... Ведь, по моему сугубо личному мнению, хороший шутер – это когда есть сочная пострельня, атмосферность, динамика и некая волшебная фишка, которая заставляет игрока верить в происходящее на экране. К сожалению, Section 8 начисто лишена первого, второго, четвертого и отчасти третьего пунктов. Да, ты вроде бы одет

в замечательный уберкостюм, позволяющий взлетать на несколько десятков метров, падать с умопомрачительной высоты, и вообще, отличается от танка он лишь меньшими размерами... Но это не помогает и не утешает. Возможность десантироваться влияет на геймплей примерно так же, как и положение светил в созвездии Ориона на прошлой неделе. Да и прыжки на джетпаке не являются чем-то таким особенным даже для тех, кто всегда мечтал почувствовать себя Боба Фетом. Пользы от них не сильно много, и феерически умчать на околоземную тяги не хватит. Сам костюм, как по мне, слишком долго перезаряжает спринт и джетпак, что весьма тормозит игровой процесс.

## И Станиславский тоже

Есть такой разряд игрушек, о которых Станиславский бы сказал даже не «Не верю», а «Убейте меня». Вроде бы все нормально, вроде бы бабахает ярко, лазерные лучи (трассеры, стрелы – нужно подчеркнуть) бороздят локацию бодрими группами, вроде и бегают все, как ошпаренные, а в эфире – сплошной трехэтажный, но вот что-то не то. Пушки большие и красивые, но вместо сочных «бабах!» и «бдыщ!» издадут жалкие «жых-жых!» и «пиу-пиу!». Одно дело, когда ты умираешь от приятности при извержении гро-







ма из ствола, и совсем другое, когда упомянутый ствол своим голосом напоминает кота, которому прищемили кое-что пониже хвоста. Ты не чувствуешь, как каждая пуля или лазерный луч выходят из ствола, как она или он пронзает тело противника... Тут просто «кляц» – и у врага отнимается несколько процентов жизни. Даже когда в тебя жахают из самой большой пушки, тебе не особо-то и страшно, а прицел не сильно сбивается. Вообще, дело идет туговато – слишком много времени нужно тратить на убийство супостатов, на перезарядку, на пробежки и т.д. Плюс, в большинстве случаев, тут решает не ловкость или меткость, а количество солдат. Благо, в мультиплеере хоть веселее: стараешься умирать как можно реже, так как от этого зависит победа. В сингле же на свою жизнь глубоко начхать. Сдох – волшебная реинкарнация – десантировался – продолжил бой. Смысл хоть как-то беречь себя во время битвы в одиночном прохождении теряется напрочь. Да и не особо хочется, ведь каждая из немногочисленных миссий сводится к простой банальной схеме и дико напоминает «Санта Барбару». Захватить точку А, убив всех, добежать до точки Б, убить всех, захватить точку Б, отбить атаку на точку Б, добежать точки В, убить всех, следующая миссия. Все это происходит часа за три-четыре, что есть не сильно страшно для мультиплеерного шутера. Здесь, так же как и в сетевом рубиле, в наличии имеются приятные, но редкие бонусы в виде танка и робота, а также трех типов стационарных пушек и лечилки-дозаправки патронами. Каких-то кардинальных изменений они в игру не вносят, но их малое количество вызывает недоумение: с этим жадничать грешно. Unreal 3 в этом, а также многих других планах, нагибает жертву нашего

обзора и делает с ней вещи, о которых в Германии любят снимать фильмы. Кстати, оружия в Section 8 как мертвый кот наплакал, и среди него в упор нет ничего запоминающегося или сочного – так, средней паршивости дробовики, пулеметы и прочие базуки, которыми вражину валить долго и скучно. Даже есть нож, который также полезен и незаменим, как рак мозга. Но это полбеды, что убить им можно разве что от смеха – что курили разработчики, добавляя его в арсенал? Извините, что занудствую, но разве можно ножом хотя бы поцарапать бронекостюм, который без повреждений шмякается с высоты четырех км? Разработчики бы еще предложили камнями во врага пробросаться. Хотя, учитывая, насколько удобный они сделали прицел во время зума, который нередко закрывает все то, куда ты в теории должен стрелять, то головы у девелоперов точно со смещенным центром тяжести.

### Эпик фейл

Единственное, что непонятно, так это попытка раздуть эпичность и пафос до размеров Гейба Ньюэла. Какой-то умник назвал Section 8 Medal of Honor: Airborn будущего. Черт с ним, что сравнили кислое с коротким, ведь вполне понятен и даже приятен пафос МоН – все-таки, Вторая мировая, каждая пуля несет смерть, и вообще, это война не оружия, а духа. В «Секции» пафоса столько же, но заслуживает его игра не больше, чем, скажем, котлета. Война напоминает мелкую потасовку гопников, а какие-то особые подвиги или жертвы со стороны солдат равняются нулю с половиной. Да и сдохнуть-то они в лучших традициях жанра не могут – так зачем, простите, пускать пыль в глаза? Смотрится на уровне школьной самодеятельности.

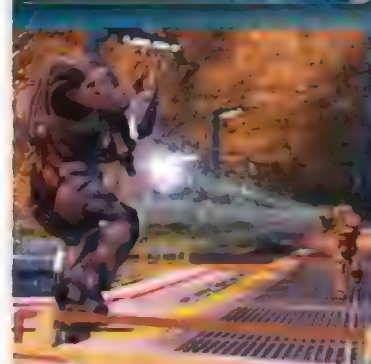
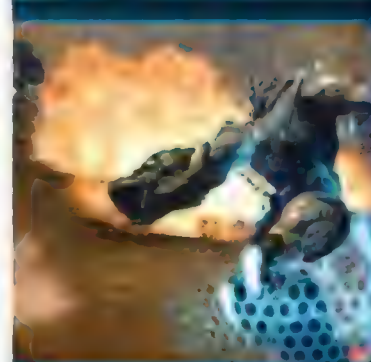
### Страшная сила

Графическая составляющая неоднозначна, несмотря на использование богоподобного последнего движка Unreal. С одной стороны, мы имеем весьма неплохую проработку и дизайн наших костюмов, роботов, танков и стволов, плюс, базы и всякие футуристические причуды также сделаны весьма неплохо. И, как уже было сказано выше, стрельба и отдельные бабахи смотрятся красиво. Однако окрестности полей сражений – просто чудовищное УГ, коряво сделанное и с имбицильной детализацией. Особенно страшно во время начала десантирования – земля под нами напоминает мультяшный ужас, который простителен и даже приятен в Spore, но не в фантастическом боевике. Небо также вовсе не доставляет, как и полное отсутствие нашего тела и конечностей при взгляде вниз.

Музыкальное сопровождение не поражает своим великолепием, но и не мешает игровому процессу, что уже хорошо. Но все же, другое звуковое безумие, а-ля звуки выстрелов и ругань по радиации сделаны на крепкую двочку, что звукорежиссеру еще припомнится в аду.

### Некролог

В Section 8 играть все-таки не стоит. Или стоит, если вам уже совсем нечего делать. Хотя, лучше пойти посадить дерево или покрасить холодильник... Тем паче, что есть куда более интересные, драйвовые и красивые игры. Взять хоть тот же BF2142 аль великий Unreal Tournament 3 – он в миллиарды раз сильнее, и гибель больших человеческих жертв там куда взаврадашнее и сочнее. За сим позвольте откланяться и напомнить, что только массовые расстрелы спасут игровую индустрию.



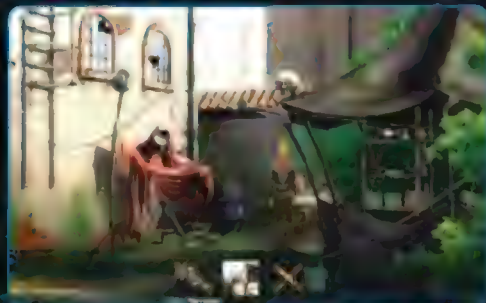
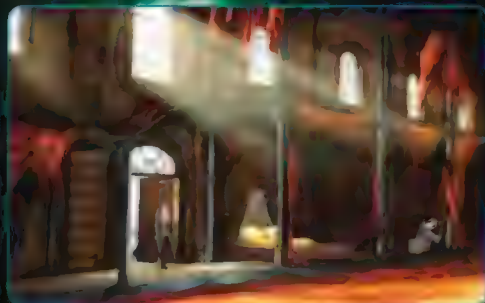
Графика:	7+
Геймплей:	5
Звук:	5
Управление:	9
Сюжет:	2

ОЦЕНКА

6

KhaJ и его злобная Tosin'ина





## ТАЙНА ЗАБРОШЕННОЙ ФАБРИКИ

## Ликантропия для чайников

**Жанр:**  
adventure

[www.the-games-company.com/de/games/pc/dwk5](http://www.the-games-company.com/de/games/pc/dwk5)

**Разработчик:**  
Silver Style Entertainment  
[www.silver-style.com](http://www.silver-style.com)

**Издатель:**  
The Games Company  
[www.the-games-company.com](http://www.the-games-company.com)

**Издатель у нас:**  
1C  
[games.1c.ua](http://games.1c.ua)

**Системные требования:**  
Процессора 2 ГГц  
512 ОЗУ  
128 Мб видеопамяти



Наверное, если бы изначально я знала, что «Тайна заброшенной фабрики» сделана по фильму, я бы сильно задумалась над ее покупкой. Если бы знала, что это многосерийный фильм, я задумалась бы еще сильнее, а если бы увидела его описание, никогда бы не купила игру. Потому что в оном значится пресловутая «группа подростков». Знаем мы эти сказочки: группа подростков то, группа подростков се, а в итоге – ничерта не страшно! Но когда ко мне впервые попала в руки игра «Тайна заброшенной фабрики», я ничего этого не знала. Единственное, что было мне известно накануне установки – игра локализована, дошла к нам спустя полгода после оригинального релиза, делали ее немецкие разработчики, она посвящена вампирам. Собственно, последнее и было, извиняюсь за тавтологию, последней капле при выборе «во что бы такое поиграть».

Правда, группа подростков тут есть на самом деле: три парня и одна девушка, увлекающиеся футболом и устроившие в лесу пикник. Все как в обыч-

ном нашем мире, да только вот мир, в котором обитают ребята, населен вампирами. Они об этом знают, но, как и положено детям, не придают особого внимания ни предостережениям взрослых, ни даже сигналам устройств, призванных предупреждать о приближении клыкастиков. В итоге один из них среди ночи пропадает. Верные друзья и возлюбленная начинают поиски, которые затянутся на несколько игровых месяцев или несколько реальных наших с вами дней.

### Поваренная книга ведьм

Сюжет не самый оригинальный. Видимо, основную ставку разработчики делали на фанатов серии Die Wilden Kerle («Сорванцы» по-нашенски), а локализаторы – на то, что среди столь разношерстного геймерского люда уж точно найдутся люди, которые соскучились по вампирскому обаянию. Впрочем, это вовсе не значит, что игра получилась отстойной и не интересной. У нее есть свое обаяние (и не только вампирское, но и игровое), которое становится заметно достаточно быстро.

Выражается оно в русской озвучке персонажей. Уж не знаю, добавляли ли переводчики шутки юмора или они там были изначально, да только разговаривают персонажи интересно, с шутками и прибаутками. Причем не только между собой – даже оставшись наедине с игроком и решая сложные задачи, они не перестают острить и выдавать собственные комментарии и взгляд на вещи. Тут, кстати, стоит оговориться, что комментарии эти и их настрой зависит не только от положения, в котором оказался персонаж, но и того, кем в данный момент вы играете. Исходя из ситуации, в нашем распоряжении оказывается два человечка – Лана и Тим. Макс оказался недееспособен после общения с соблазнительной и прекрасной вампиркой, Лео и вовсе неизвестно где пропадает. То есть, потом, конечно же, нам становится известно, но только проблемы это не решает...

Вторая приятная составляющая игры – это некоторые повороты сюжета и квесты. Ну, например, чтобы оживить статую, в которую превращается





WANTED

ARKHAM  
ASYLUM







# ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ

«Мир-2»  
кинотеатр

THE DAY AFTER TOMORROW





# ІДВИШІТІ

**У КИНОТЕАТРАХ З 8 ЖОВТНЯ**

За романом Б. Голвачова  
у режис. І. Петренко  
А. Банява  
Т. Канделікі  
Т. Торканіна

**ВІСЬМАНА**





# BATMAN

ARKHAM







вампира после встречи с солнцем, его надо окропить слезами любящего его человека, да только вот незадача – главная героиня «продала» свои слезы... Или как вам задачка с противоядием для приворотного зелья: надо собрать ингредиенты, среди которых древесный червяк и помет летучей мыши. Как минимум, забавно. А если учесть, что таких задач тут много, играть становится реально интересно. Тем более что набирать просто так предметы «авось пригодится» получится далеко не всегда. Правда, некоторые казусы и привычные для квестов среднего уровня огрехи тут все-таки есть: герои легко упихивают в карманы не только масленки, пробирки и книги, но и куски коры, доски, ведра и прочие полезные «мелочи жизни».

### Интервью с вампиром

Если вы думаете, что вампиры – это злобные создания, умеющие жить красиво – вы ошибаетесь. Если вы думаете, что вампиры – благородные создания, которые скрываются под покровом ночи и чтут свой кодекс – вы ошибаетесь еще сильнее. Вообще, все представления о клыкастых братьях наших меньших

оказываются ошибочными, как только вы попадаете в мир «Заброшенной фабрики». Вампиры тут напоминают цирк. Одеты они в яркие тряпки, каким бы позабавлял любой велосипедист, опасаящийся, что его не заметят и собьют; смотреть без смеха или хотя бы ухмылки на это шоу уродов просто не получается. А вот что вполне соответствует обычным характеристикам клыкастиков – так это пафос, с которым они разговаривают с простыми смертными. Компенсирует все это вредный характер некоторых из них (встретитесь в игре, поймете ☺) и прочие особенности, которые делают игру если не смешной, то как минимум забавной.

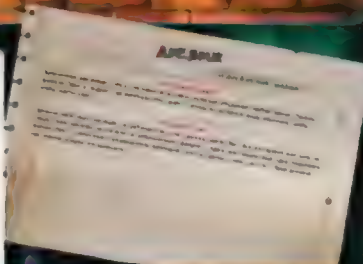
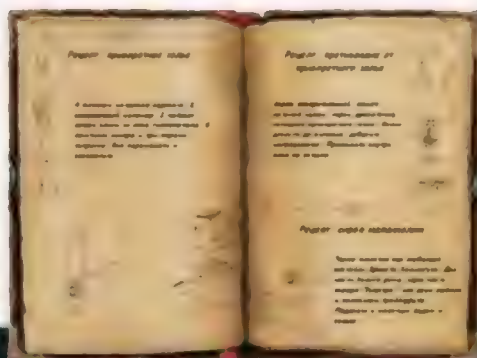
Есть нарекания и к внешности главных героев – слишком уж они получились угловатыми, хотя стилистики им не занимать. Честно говоря, создается ощущение, что графике просто не уделили должного внимания,

а как же – все-таки проект по мотивам.

Несмотря на это, к фонам придраться сложно – двухмерные картинки выглядят достаточно прилично и вполне себе соответствуют духу игры. Объекты, которые можно использовать в игре, не особенно сильно выделяются на общем фоне, хотя и до пиксель-хантинга с изучением скрытых резервов великого и могучего языка игре как до Великой китайской стены из офиса разработчиков пешком.

### Пока чеснок не разлучит нас

В общем, впечатления от «Фабрики» достаточно сложные. С одной стороны, это игра по мотивам, у нее слабая графика, не самый интересный сюжет, но с другой – в ней есть тонкий и не очень юмор, оригинальные квесты, до которых порой сложно додуматься, не имея должной смекалки или игрового опыта. Если вы соскучились по играм такого типа, играть стоит. А вот любителям клыкастиков лучше обходить игрушку стороной, а то и до сердечного приступа далеко от таких вампиров, причем далеко не от страха перед ними.



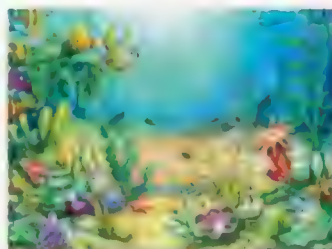
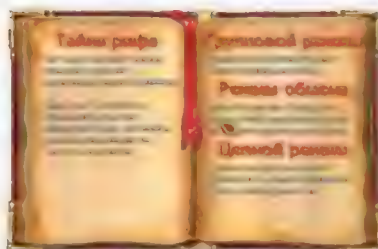
Графика:	7
Геймплей:	9
Звук:	11
Управление:	10
Сюжет:	10

**ОЦЕНКА**

**9**

Pantera sis



**Жанр:**поиск предметов,  
казуальная**Разработчик:**Rumbic Games  
[www.rumbic.com](http://www.rumbic.com)**Издатель:**Alawar  
[www.alawar.ru](http://www.alawar.ru)**ОЦЕНКА****9****В ПОИСКАХ ДРАКОНА**

**П**оиск предметов – одна из самых распространенных задач в казуальных играх. Она требует сосредоточенности и внимания, благодаря чему увлекает человека надолго. Особенно, если собирать предметы приходится ради чего-то определенного и стоящего. Например, чтобы увидеть дракона, как в «Тайне рифа». Сделать это будет не так просто – сначала придется пройти множество долгих уровней, на каждом из которых «построить» все возможные здания. Для этого понадобятся деньги и рыбки. Их надо собирать на игровом поле – стандартном

«три в ряд». Только вот само поле и ряды выглядят далеко не всегда стандартно – это добавляет в игру сложности, делает ее более оригинальной и интересной. На некоторых «локациях» сначала надо пробить себе путь для заполнения фишками, а уже потом пожирать плоды собственной деятельности. Сами ряды могут располагаться не только вертикально и горизонтально, но и по диагонали. Помимо этого есть бонусы, которыми можно взрывать клетки, вертикальные или горизонтальные ряды или даже перетряхнуть целиком и полностью все поле. Так

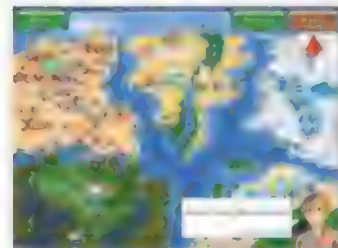
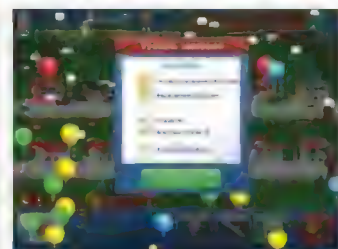
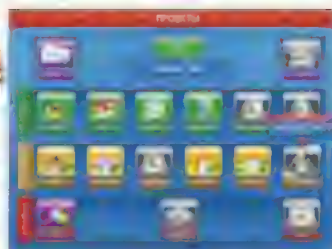
что соскучиться тут не получится точно, особенно – если вы являетесь фанатом игр такого жанра. Жаль только, что здания однообразны и нельзя выбирать что «построить», а что нет. В итоге игре немного не хватает оригинальности, которая была у описанного в прошлом номере FishDom'a.

**Жанр:**экономическая,  
казуальная**Разработчик:**Casual Forge  
Entertainment  
[www.casualforge.com](http://www.casualforge.com)**Издатель:**Alawar  
[www.alawar.ru](http://www.alawar.ru)**СТРОЙБАТ**

**П**амять о SimSity все еще жива, поэтому пройти мимо строительного симулятора, пусть даже в самом простом, казуальном его воплощении, бывает достаточно непросто. Собственно, этим и привлек внимание «Магнат отелей». Ведь помимо простого строительства кемпингов, гостиниц и пансионатов тут придется обустроить близлежащую территорию, чтобы вид из окна был лучше, а прибыль – больше. Эта особенность выделяет игру на фоне многих экономических казуалок, хотя внешне игра почти не отличается от прочих игр

этого жанра. Разница состоит и в сложности игры. Некоторые уровни даже кажутся слишком сложными – не наловчившись, уложиться в отведенное время достаточно сложно. А временами и вовсе приходится долго думать о том, как сделать рейтинг участка +110%. С первого десятка попыток я смог поднять его только до 80%, потратив в разы больше времени, чем требовалось. Получить баллы, открывающие здания, можно либо за прохождение уровня, либо за звание эксперта. И если простого прохождения не хватает, то недостаточно просто

перепройти уровень еще раз – надо добиться «эксперта», чтобы получить хоть какие-то дополнительные «деньги». Так что занять можно не только руки и глаза, но и голову целиком. Но как раз из-за этой сложности оторваться от «Магната отелей» так сложно.

**ОЦЕНКА****11**



# БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2009



## Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «30 грн 00 коп.», а ниже – «тридцать грн. 00 коп.»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Платательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:  
физические лица – в любом коммерческом банке Украины,  
юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:  
по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина  
по факсу: (044) 592-89-89  
по E-Mail: [podpiska@seti-ua.com](mailto:podpiska@seti-ua.com)
- ☐ Стоимость подписки до конца года:  
«Шпиль!» – 18,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)  
«Шпиль! С диском DVD» – 30,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

**(044) 592-89-89**

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

### ООО «СЕТИ-Украина»

04111, Украина, г.Киев, ул.Щербакова, 45-А  
Р/с 26001060591252 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве  
МФО 300711, код ОКПО 36425336

**Счет №555** от «1» октября 2009 г.

#### Платательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Ноябрь 2009	Декабрь 2009	1	18,00
Шпиль! С диском			1	30,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: \_\_\_\_\_ грн. \_\_\_\_\_ коп. (без НДС\*)

\* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

#### Лист доставки №555

Платательщик: \_\_\_\_\_

Издание \_\_\_\_\_ Кол. комплект.: \_\_\_\_\_

Подписной период:	XI	XII
	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) \_\_\_\_\_

ФИО контактного лица \_\_\_\_\_

Адрес доставки: \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Область \_\_\_\_\_

Район \_\_\_\_\_ Город \_\_\_\_\_

Улица \_\_\_\_\_ Дом \_\_\_\_\_ оф./кв. \_\_\_\_\_ Корп. \_\_\_\_\_

Тел. \_\_\_\_\_ Факс \_\_\_\_\_

E-Mail \_\_\_\_\_ Моб.тел. \_\_\_\_\_



# DARKEST OF DAYS

## Вершины мракобесия

### Жанр:

FPS

[www.darkestofdays.com](http://www.darkestofdays.com)

### Разработчик:

8Monkey Labs

[www.8monkeylabs.com](http://www.8monkeylabs.com)

### Издатель:

Phantom EFX, Inc.

[www.phantomefx.com](http://www.phantomefx.com)

### Системные требования:

Процессор 2 ГГц

768 Мб ОЗУ

128 Мб видео

с поддержкой DirectX 9.0c

5 Гб на жестком диске



PC 1X360

### Как вы яхту назовете...

И все-таки капитан Врунгель был прав: название продукта в той или иной степени влияет на его качество. Взять, например, Epic Games и их Unreal Tournament. Эпично? Эпично. Нереально? Более чем. Или, скажем, Doom. Пусть название компании-разработчика о многом не говорит, но «Злой рок» — более чем подходящее имя для этой игры. Или же шутер «Самые Мрачные Дни», разрабатываемый «Лабораторией восьми обезьян»... Намек понятен? Хотя я лично считаю это чудо оскорблением всех приматов планеты, включая Сергея Зверева.

### История об истории

Надо отдать должное нашим макакам: они попробовали быть оригинальными. И им это в некотором роде удалось: они создали концепцию, которую раньше никто не воплощал в жизнь. В относительно далеком будущем люди все-таки изобрели машину времени и тут же появилась секретная корпорация, имя которой я не запомнил. Корпорация отправляла людей в прошлое с целью уточнения некоторых спорных фактов истории. Это происходило до тех пор, пока самый главный изобретатель, имя которого я тоже не запомнил, не потерялся в пространственно-временном континууме где-то в районе начала XX века. Что сделала корпорация? Решила отправиться в прошлое, выловить там какого-то левого дядю и дать ему задание отыскать пропавшего ученого. Разумеется, этим левым дядей оказываемся мы.

Вы — Александр Моррис, один из солдат, участвовавших в битве армии США против индейцев племени Сидящего Быка (кроме шуток) при реке Литтл-Бигхорн, ставшей последней для американского кавалерийского офицера Джорджа Армстронга Кастера и всех его солдат. Сражение это имело место быть 25 июня 1876 года во время... что, скучно стало? Мне тоже. Верьте или нет, игра практически все время пытается подгрузить вас ненужными историческими фактами и событиями, которые якобы должны вызывать интерес к прохождению и принятию участия в них (не стоит недооценивать полезность информационных вставок в игре, возможно, Darkest of Days спасет не одну душу на сдаче экзамена по мировой истории. Прим. ред.). Так вот, эта самая битва чуть не стала последней и для вас из-за жутчайшего ранения стрелой в области паха. Но в последний момент невесть откуда появляется гигантский пузырь, из которого вылезает заблудившийся имперский солдат из Star Wars и говорит, что ему нужна ваша одежда и мотоцикл. Нет, не так... говорит, что вам нужно идти за ним в пузырь и спасать историю. Оказавшись в, судя по всему, единственной комнате корпорации Не-помню-как-ее-там, вы узнаете, что для подобных заданий отбирают людей, которым история приписала статус «пропал без вести», и спасают их от безвременной кончины в обмен на выполнение заданий. Правда, если бы я знал, какие задания меня ждут, я бы предпочел, чтобы Моррис умер в начале игры, и с радостью созерцал бы титры.

### Широка страна моя родная, да не очень

Собрав в одну кучу все эти апельсины, мы получаем путешествие во времени в духе «Звездных Врат» вперемешку с завоеванием Америки и прочими военными конфликтами. А теперь задайтесь вопросом, почему такая концепция не была использована раньше? Правильно, потому что завоевание Америки слабо совместимо с жанром FPS. И все благодаря мушкетам. Мушкеты — дульнозарядное оружие, что означает, что после каждого выстрела нужно заталкивать в дуло новый патрон. И процесс этот, стоит заметить, уступает по продолжительности перезарядки разве что пулеметам. Разработчики не учли одну очень важную штуку: игроки с огнестрельным оружием любят делать «ТРАТАТАТАТАТАТАТА!!!», а не «Бах! Вжик-вжик-вжик-вжик, чик, клац-клац... Бах!». Последнее делает перестрелки скучными и раздражающими, а поскольку успешность шутера напрямую зависит от качества перестрелок, мы имеем крах самого фундамента. На более поздних этапах игры нас будут отправлять в чуть более «веселые» времена, в числе которых Первая и Вторая мировая войны, гражданская война в США, а также Помпеи незадолго до уничтожения города вулканом. Стоит признать, что эти сегменты геймплея куда веселее, но они не стоят тех мук, через которые вам предстоит пройти, чтобы пострелять в надоевших всем фашистов и совершенно обалдевших от автоматического дробовика римлян.





Игра из всех сил старается казаться гибкой, практически постоянно предоставляя вам возможность выбирать одну из двух обычных миссий до тех пор, пока вы не добираетесь до сюжетной. Смысла в этом мало, так как открытие сюжетной миссии предусматривает прохождение всех предыдущих. А задача эта далеко не самая веселая.

Вас высаживают на довольно просторной карте, которая дразнит ощущением свободы и нелинейности. На самом же деле стоит отклониться от предусмотренного пути на несколько десятков метров, как вы тут же наткнетесь на невидимую преграду. Причем если другие игры стараются оправдать таковые хотя бы миниатюрным заборчиком или кустами, в DoD игрок тупо останавливается на ровном месте в просторном поле. Есть и более забавные случаи: например, при попытке обойти врагов с фланга, когда предусмотрена лобовая атака, игра, не выдержав такого мозгового хода, убивает вас. Не пулей, не миной, а просто переходом через определенную совершенно невидимую границу. Правда, в этих границах местами попадают «дырки», через которые можно проскочить за пределы уровня. Но это билет в одну сторону.

Если же быть пайнкой и соблюдать все правила – вы будете все время бегать от пункта А в пункт Б. То тут, то там вам будут попадаться армии противника, но отстреливаться от них скучно и притом необязательно. Да, большинство миссий можно просто пробежать от начала до конца, не сделав ни единого выстрела. В некоторых случаях перебежки между боями настолько затянуты, что разделены на несколько чекпойнтов. Три чекпойнта пустой беготни подряд, да еще и под однообразную музыку – это слишком сурово.

## На поле нецензурной брани

Стрелять, тем не менее, придется. Время от времени вы будете наткаться на стенку врагов, которую каким-то чудным образом невозможно обойти. Они будут палить по вам и вашим союзникам до посинения, ни разу не попадая. Эти (не)эпические баталии заканчиваются либо сами по себе, либо после того, как вы застрелите вражеского генерала. Сразу после этого враг начинает почему-то попадать по вам. Стоит заметить, что все NPC в игре отличаются невероятной меткостью и невероятной тупостью. Вы часто будете умирать, так и не узнав, что именно вас убило, и не менее часто ускользать от лап смерти, потому что вражеский солдат подбежит к вам, посмотрит на вас в упор, и побежит дальше. Некоторые особо агрессивные особи попытаются ударить вас прикладом, но, вполне вероятно, промахнутся. Это может вызвать у ИИ шок, из-за которого солдата заклинит, и он будет тупо смотреть на вас в недоумении.

На поле боя встречаются солдаты с синей аурой, которые важны для истории, и не должны умереть. Если убить такого, то можно вызвать сдвиг, который повлечет появление войск из других времен. Поэтому «недотрогам» нужно стрелять в ноги или же бросать в них специальные «орешки», которые обезвреживают противника без летального исхода, после чего возвращаются вам в руки. В награду за сохранение бесценных жизней вы получаете очки, которые можно тратить на улучшение параметров оружия: скорострельность, точность, размер обоймы и скорость перезарядки. Последняя, кстати, осуществляется в стиле Gears of War: нажмите на кнопку вовремя – и перезарядка ускорится.

Проманхитесь – оружие заклинит. Система удобная, интересная и легкая в управлении. Но на этом исчерпываются практически все преимущества игры.

Иногда нас будут радовать футуристическим оружием, что одновременно разнообразит игровой процесс и делает его забавным, поскольку нет ничего забавней, чем расстреливать толпы врагов из полуавтоматической ракетницы, когда те усердно заталкивают патрон в свое ружье. Визитом своим будут радовать и гости из будущего, при чем еще более будущего, чем то будущее, из которого прилетели вы. С собой они будут приносить действительно интересные повороты сюжета, но те попадают так редко, что заставить себя пройти восемь скучных миссий ради одной относительно интересной – просто невозможно.

## Капют

Графика Darkest of Days встречает нас довольно приятным пейзажем, но провожает страшными однообразными и уродливыми зонами с появляющимися прямо перед глазами низкополигональными объектами, слабыми текстурами и уймой глюков в виде солдат, висящих в воздухе или выбегающих из-под земли. А от анимации складывается такое впечатление, что синдромом Паркинсона болеют все объекты, включая летящие в вас стрелы индейцев.

Игра оправдала свое имя: это действительно темнейшие дни для жанра FPS. В общем, плохо здесь практически все, кроме начальной идеи. И плохо не в том контексте, над которым можно поржать с друзьями. Плохо настолько, что после игры в DoD хочется принять ванную, чтобы смыть с себя впечатления.



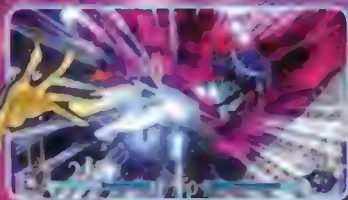
Графика:	4
Геймплей:	2
Звук:	6
Управление:	8
Сюжет:	6

ОЦЕНКА

4

Дима [Butcher] Язовицкий





Лучшее снаряжение  
для драки в подворотне –  
это подгузники +5 к храбрости.

/из разговора AD&D-шников/



## Вселенная в хаосе

**Жанр:**  
РПГ с уклоном в файтинг  
[www.na.square-enix.com/  
dissidia](http://www.na.square-enix.com/dissidia)

**Разработчик:**  
Square Enix  
[www.square-enix.com](http://www.square-enix.com)

**Издатель:**  
Square Enix  
[www.square-enix.com](http://www.square-enix.com)

Компанию Square Enix все знают как разработчика одной из самых известных серий jRPG – Final Fantasy. Необычные, удивительно волшебные и живые игровые миры, захватывающие сюжетные повороты, харизматичные герои и, конечно же, неизменно высокий уровень технического исполнения сделали Final Fantasy эталоном, на который ориентируются многие разработчики, создающие jRPG.

Такое положение дел вполне всех устраивает, кроме самой Square Enix. Разработчики решили, что хватит им быть первыми только в одном жанре и взялись за абсолютно далекие от РПГ файтинги. Но полностью отойти от своих корней у них не вышло – в каждом байте нового проекта, в каждом артворке чувствуется, кто разработчик этой игры и что у него получается лучше всего. Но обо всем по порядку.

В Square Enix решили не изобретать новую игровую вселенную и персонажей, а взяли за основу объединенную вселенную Final Fantasy. Космос, богиня порядка, и Хаос, бог раздора, сошлись в очередной битве, организовав местное отделение Армагеддона. Конечно, боги пришли на встречу не поодиночке, а привели каждый свою «крышу» из героев и злодеев этой вселенной. Правда, поучаствовать в этой бойне нам не дадут – игра начинается уже после того, как Хаос ранил богиню и начал разрушать мир. Казалось бы, уже можно было бы показывать финальные титры, но оказывается, катастрофу все

еще можно предотвратить. Для этого Космос (из Final Fantasy, не из Киева) отправляет 10 героев собрать 10 кристаллов и принести их ей. С этого и начинаются наши путешествия.

Прохождение «истории» наглядно демонстрирует, что перед нами совсем не тот вид файтингов, к которым мы привыкли. История разбита на десять частей, в каждой из которых мы играем за очередного героя. При этом мы не просто переходим от боя к бою, а перемещаемся по стратегической карте, выбирая каким путем пойти – подбирать вот эти сокровища, ввязавшись в бой с сильным противником, или проскочить мимо и быстрее выйти на следующую карту. Бои тоже не так просты, как все привыкли. Важно не только оттачивать реакцию и скорость выполнения комбо, но и задумываться над их выбором, а также прокачкой и экипировкой бойца. Правильный подход в этих вопросах поможет победить даже заведомо более сильных противников. Вообще, в игре крайне много интересных РПГ-шных нюансов, и если расписывать их все, то статья займет полжурнала.

Помимо истории в игре есть аркадный режим, в котором мы будем воевать уже готовыми персонажами. Быстрый бой позволяет подобрать амуницию и умения по своему вкусу. И, конечно, сетевой режим. Причем игра по сети не заканчивается на банальном локальном PvP, но также предлагает поискать противника в интернете или по-

меняться информационной картой с боевым товарищем.

Сами бои выглядят более привычно, за исключением того, что арены сражений по размерам приближаются к картам в Quake 3. Это дает возможность для маневрирования и ухода от атак противника. Элементы окружения частично разрушаемы, и сильная атака может выбить спрятавшегося противника из его укрытия.

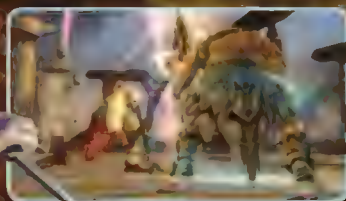
Систему боя Dissidia невозможно сравнить ни с одним привычным файтингом. Связано это с тем, что у нас два типа атак – обычная, наносящая физические повреждения, и атаки, отбирающие у противника их «свет» – силу удара, которая при этом добавляется к нашей. Соответственно, выбив из врага его свет, можно потом убить его одной физической атакой. Хотя можно пойти другим путем, атакуя мелкими и частыми выпадами, не давая врагу времени на передышку. При этом собственный «свет» восстанавливается существенно быстрее, чем при мощной атаке, что может дать преимущество в бою с медленным противником, копящим силы для одного удара.

Звук и графика в Dissidia – не самое главное, но и придраться к игре в этом вопросе тяжело. Все сделано на очень высоком уровне, соответствующем имени Final Fantasy. В общем, любителям РПГ и файтингов настоятельно рекомендуется, остальным, для общего развития, тоже не мешает попробовать.

Графика: 12  
Геймплей: 11  
Звук: 10  
Управление: 10  
Сюжет: 9

ОЦЕНКА 11





## Меч в кармане

«Подсечка, подсечка! Осторожно, контратака! Давай, быстрее добивай, пока он на ноги не встал!» – даже самые спокойные битвы в Soulcalibur могут поспорить в оживленности с просмотром футбольного матча. Ведь самая соль игры – это дуэли, и никакой искусственный интеллект не может вызвать такого азарта в битве и радости от победы, который дает схватка с живым человеком. Именно поэтому мы с друзьями регулярно собираемся у консоли и устраиваем небольшие турниры. Раньше нам для этого нужно было выяснять, у кого на вечер свободна квартира, чтоб никто не мешал и можно было подключить PS3 к телевизору. А теперь, с выходом PSP-шного «Soulcalibur: Broken Destiny», мы избавились от этой проблемы и можем устраивать разборки где угодно.

Создавая портативную версию Soulcalibur, разработчики из Namco постарались сохранить все то лучшее, что было в предыдущих версиях игры. В первую очередь – широкий выбор персонажей: нам доступно 28 бойцов. Среди них мы не встретим джедаев из Star Wars, как в Soulcalibur IV, правда, нам

предложили достойную замену: новый персонаж (в совершенстве владеющий разными подлыми приемчиками) Дампьер и «приглашенная звезда» – Кратос, главный герой серии «God of War». Но список персонажей не ограничен только этим набором. В отличие от большинства файтингов, в Soulcalibur нам предлагается очень серьезная система создания собственного персонажа. Можно изменить не только одежду и стиль боя своего альтер-эго, но также задать форму лица, цвет глаз, голос, используемое оружие и даже подобрать аксессуары и подстроить их положение и размер. Разработчики даже сделали инструмент для создания «фотокарточек», демонстрируемых при выборе персонажа. И, что еще примечательней, нам дается аж 16 слотов для собственных героев. Аналогов среди других PSP-файтингов не найти, хотя в «старшем брате» возможностей кастомизации еще больше.

Но хватит об ассортименте бойцов, поговорим о боевой системе. Для тех кто играл в предыдущие части серии, она не станет открытием. Все те же динамичные бои, тот же тотальный контроль за ситуацией на поле боя, чтоб невзначай не попасть на контратаку или не вылететь за пределы ринга благодаря броску противника. Новичков может испугать обилие различных приемов. Ведь в Soulcalibur есть буквально все, от банальных уклонений и блоков до захватов с многоуровневыми комбинациями ударов и хитрых контратак,

позволяющих не просто уйти от атаки, но и заставить противника пожалеть о том, что он вообще решился подойти к тебе, можно даже разбить его оружие. Поначалу разобраться в этом многообразии нелегко, но подробный обучающий тур, оформленный в виде компайна, поможет понять основы боя и научит, как заставить каждый поворот сражения работать на вашу пользу.

Кроме учебки и сетевых боев Namco добавили несколько режимов одиночной игры, чтобы нам было чем заняться, если поблизости нет никого, с кем можно пошпилить. Это классический аркадный режим, где нам дают на выбор несколько искусственных оппонентов, и испытания. Аркадные бои интересны тем, что оформлены в стиле онлайн-сервисов – у оппонентов есть звания, количество побед и поражений, в общем, такая же статистика, как и у игрока, это придает боям некую «живость».

В итоге, благодаря стараниям Namco, мы получили отличный портативный вариант популярной серии. А насыщенная и детализированная графика (на данный момент – лучшая среди трехмерных файтингов для PSP), удачно подобранный саундтрек и озвучка дополняют образ той игры, которую, безусловно, стоит опробовать и меггагеймерам.

**Жанр:**  
fighting

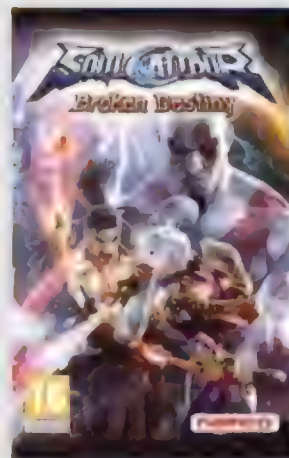
[www.soulcaliburpsp.com](http://www.soulcaliburpsp.com)  
[namcobandai.games.com](http://namcobandai.games.com)

**Разработчик:**

Namco  
[www.namco.co.jp](http://www.namco.co.jp)

**Издатель:**

Namco Bandai  
[www.bandainamco.games.co.jp](http://www.bandainamco.games.co.jp)



Графика:	12
Геймплей:	12
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	9

**ОЦЕНКА 11**





## ПАРЛЕ ВУ ФРАНСЕ?

**Жанр (официально):**

action, adventure

**Жанр (фактически):**

TPS/Action/Stealth

[www.pandemicstudios.com/](http://www.pandemicstudios.com/)

[thesaboteur](http://thesaboteur.com/)

**Разработчик:**

Pandemic Studios

[www.pandemicstudios.com](http://www.pandemicstudios.com/)

**Издатель:**

Electronic Arts

[www.ea.com](http://www.ea.com)

**Дата выхода:**

8 декабря 2009



PS3 | PS2 | X360 | PSP

Вот уже долгое время в игровой индустрии наблюдается полный штиль и тихий час на предмет стелс-игр. Посудите сами: Thief, одна из первых в жанре Stealth-action, уже долгое время не подает никаких признаков жизни; Ubisoft, успевшая дважды сменить концепцию Splinter Cell, только недавно определилась с датой выхода игры; серия Metal Gear Solid, хотя и является крестным отцом шпионских боевиков, хорошо известна только обладателям PS3. Ну и, наконец, Eidos interactive никуда не торопится с анонсом пятой части бессмертной Hitman. Что и сказать, не просто затишье – уныние! «Грех не воспользоваться моментом и не занять свое место среди гигантов жанра», – подумали в Pandemic Studios и, заручившись поддержкой EA Games, представили геймерам The Saboteur. Пока вы читаете эту статью, в недрах студии идет работа над шлифовкой и последними исправлениями продукта. На прошедшей недавно выставке

E3 (см. «Шпили!» №7 2009) был показан геймплей игры, а также стали известны некоторые факты непосредственно от ее создателей, павших, наконец, под натиском утигов и паяльников. Что ж, спешим поделиться информацией с вами.

### Жю паре ди кафе муар и все дела

Думается, многие бы с удовольствием побывали в столице Франции. А как насчет Парижа 1940 года, оккупированного фашистами? Что-то подсказывает, что оно того не стоит.

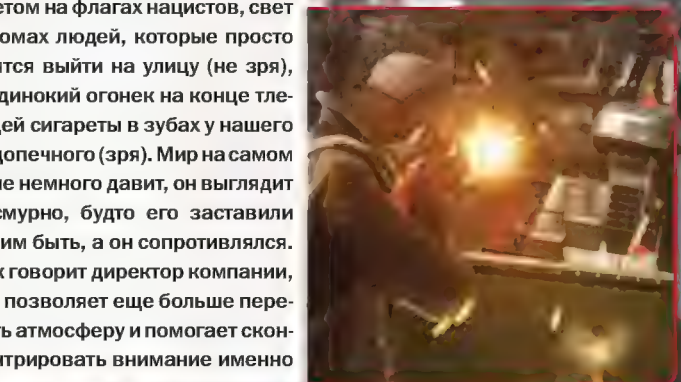
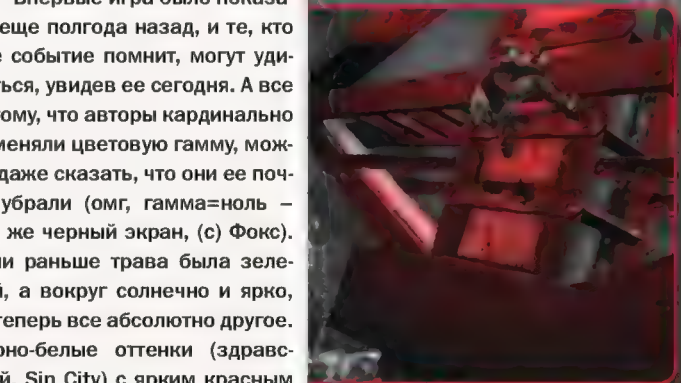
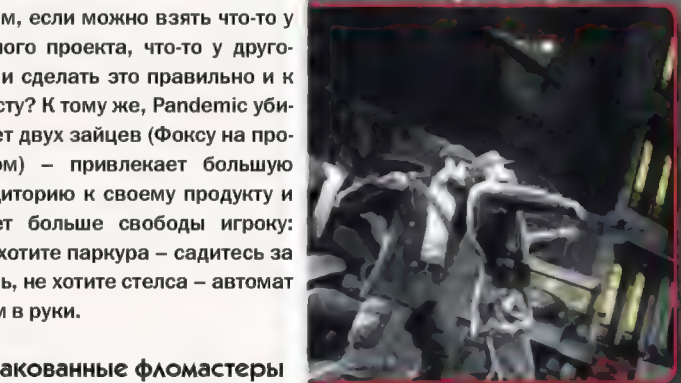
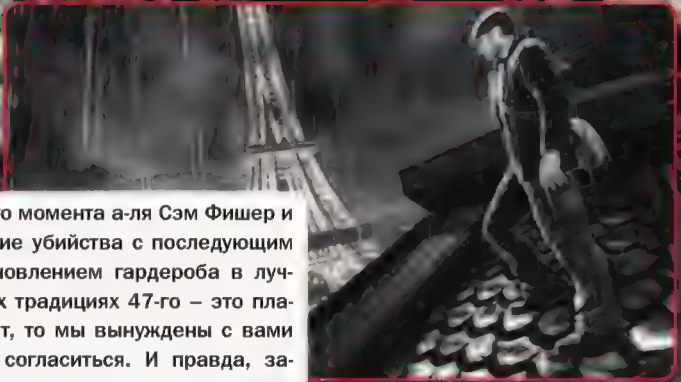
Не хотел этого и Шон Девлин, слесарь-автомеханик и мастер на все ноги из Ирландии, оказавшийся волею судьбы затянутым в жестокую войну. Весь сюжет построен именно вокруг него. То есть, война не будет играть большой роли, она будет лишь антуражем для харизматичного парня с гаечным ключом, пытающегося пройти через ее мясорубку с дефолтным количеством глаз, конечностей и прочих частей тела. «Мы могли

выбрать и другую вселенную для Saboteur, но это ничего бы не изменило, мы хотим рассказать вам об одном человеке, о том, как он пытается выжить и почему, в конце концов, он оказался на стороне французского Сопротивления», – заявляют разработчики.

### Но я не хочу стрелять!

Большую часть игры мы будем устраивать много массовых и не очень беспорядков. Подрывать точки связи, бензоколонки, убивать особо важных людей... то есть, простите, нацистов – в общем, всячески беспокоить оккупантов независимой Франции вообще и Парижчины в частности. Основные задания мы получаем в местном «квартале красных фонарей», от барменов и девушек легкого поведения. Форма оплаты (особенно, в последнем случае), к сожалению, пока не известна. Также нам могут предложить второстепенные задания, не все из которых будут влиять на основную сюжетную линию – многие сделаны прос-





то для развлечения и подталкивания игрока к исследованию мира. Но никто не отрицает, что удачно выполненное побочное задание тем или иным способом может облегчить продвижение по сюжету.

Вообще, только геймер будет решать, чем заняться в игре. А все потому, что разработчики не поскупились и сделали абсолютно открытый мир, безо всякого намека на отдельные уровни. У нас всегда будет выбор, каким способом пройти то или иное задание: к примеру, можно с автоматом наперевес прорваться в охраняемую территорию, наделав много шума и, в конце концов, достичь намеченной цели; или же залезть на крышу соседнего дома, осмотреть все свысока, найти лазейки, через которые можно бесшумно пробраться в тыл врага, подкрасться к какому-то зевাকে, свернуть ему шею, переодеться и уже под видом «своего», не вызывая подозрений, уничтожить цель. Но тут приходит Вселенский Облом. И, поверьте, ничего хорошего он с собой не приносит. Причиной является тот безрадостный факт, что на данный момент во всех роликах после подрыва объекта (бензоколонки, радиовышки, командирского унитаза и т.д.) или убийства особо важной морды... простите, лица... в общем, после саботажа с протагониста вмиг испаряется вся маскировка (да-да, именно испаряется, вот была одежда – и вот ее нет), и мы оказываемся в центре осиянного гнезда. После нашего, так сказать, «обнаружения», вокруг

вихрем начинают носиться зажигательные немецкие маты и бронебойные пули того же производства, и мы в лучших традициях Джона Рембо/Железного Арни/шпилевского дворника Михалыча (нужное подчеркнуть) так же лихо отстреливаемся, залезаем в машину (об этом чуть позже), или же на своих двоих бежим к ближайшему стрипбару, как вариант – к знакомому бармену. В таком случае, естественно, ни о каком стелсе речь не идет. Возможно, конечно, такие ролики делали специально, дабы по-максимуму показать игровой процесс, но мы так и не увидели ни одной миссии, от и до пройденной без шума... Остается надеяться на то, что это будет обдуманно и исправлено.

### Тачка на прокатку

Вы, наверное, представляете, насколько велик Париж, пускай и 1940 года (примерно, как дача нашего президента без третьего и четвертого ангара для вертолета), поэтому для упрощения передвижения по городу нам дадут транспорт. Как вы помните, Шон у нас автомеханик и гонщик, а это значит, что помимо немецких военных автомобилей и прочих фольксвагенов мы будем водить шикарные гоночные автомобили тех времен. Возможно, также будут отдельные миссии на машинах, что может добавить в игру некий элемент такого себе военного «ГТА».

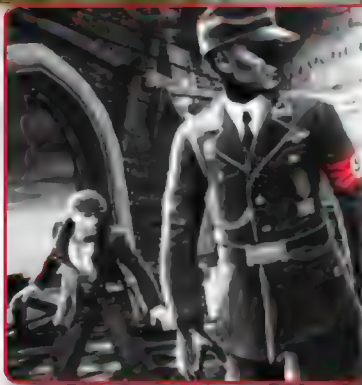
Если кто-то подумает, что лазанье по стенам и акробатические трюки на манер Assassin's Creed, выжидание в тени удач-

ного момента а-ля Сэм Фишер и тихие убийства с последующим обновлением гардероба в лучших традициях 47-го – это плагиат, то мы вынуждены с вами не согласиться. И правда, зачем заниматься копипастничеством, если можно взять что-то у одного проекта, что-то у другого, и сделать это правильно и к месту? К тому же, Pandemic убивает двух зайцев (Фоксу на прокорм) – привлекает большую аудиторию к своему продукту и дает больше свободы игроку: не хотите паркура – садитесь за руль, не хотите стелса – автомат вам в руки.

### Бракованные фломастеры

Впервые игра было показана еще полгода назад, и те, кто сие событие помнит, могут удивиться, увидев ее сегодня. А все потому, что авторы кардинально поменяли цветовую гамму, можно даже сказать, что они ее почти убрали (омг, гамма=ноль – это же черный экран, (с) Фокс). Если раньше трава была зеленой, а вокруг солнечно и ярко, то теперь все абсолютно другое. Черно-белые оттенки (здравствуй, Sin City) с ярким красным цветом на флагах нацистов, свет в домах людей, которые просто боятся выйти на улицу (не зря), и одинокий огонек на конце тлеющей сигареты в зубах у нашего подопечного (зря). Мир на самом деле немного давит, он выглядит пасмурно, будто его заставили таким быть, а он сопротивлялся. Как говорит директор компании, это позволяет еще больше передать атмосферу и помогает сконцентрировать внимание именно





на той детали, на которой нужно будет разработчикам. Нельзя сказать, что идея использовать минимум цветов — плохая, но она достаточно сложна. Не будучи создателем Gotham City или каким-нибудь гримдарковым комиксистом, довольно сложно найти правильное сочетание, ведь дома не должны сливаться с прохожими, а небо — с тротуаром. С этим у Saboteur все в порядке, но иногда мрачное очарование все же переходит в серую скуку и недостаточную прорисовку объектов. Примерно такая же история была и с Mercenaries 2: слегка замыленная картинка хорошо скрывает маленькие огрехи. Но, в принципе, город, в котором до прихода войны вовсю текла жизнь, так и должен выглядеть: минимум прохожих на улице, давящая пустота и т.д. Атмосфера игры должна получиться хорошей.

#### Посягательство на столицу?

Не все знают, что при разработке Assassin's Creed UbiSoft пыталась сделать максимально соответствующие реальным прототипам города. Pandemic решила в некоторой степени упростить себе задачу. Да, они смотрели фотографии и карты старого Парижа, да, в игре сохранены основные улицы и

достопримечательности, но некоторые вещи или убраны или упрощены, а все для того, чтобы «игроку не стало скучно». Лично я не особо переживаю по этому поводу, в столице Франции я не был ни разу, а в Париже 1940-го года тем более (с) Yareh; но все же информативно было бы узнать местонахождение ларьков с дешевым пивом (с) Фокс. И спешу ответить на два вопроса, наверняка терзавших многих еще с середины статьи, и даже выделяю под них целый абзац.

**Да, нам дадут возможность вскарабкаться на Эйфелеву башню! (с) Yareh**

**Но нам не дадут оттуда поплевать на головы французам! (с) Фокс**

#### Как бэ оревуар, шановные

У нас сложилось весьма спорное мнение. С одной стороны — нелинейное прохождение, возможность посетить крыши Парижа и просто побывать в шкуре саботера. С другой же стороны виден слишком уж большой микс из разных жанров, да и еще остается нерешенным вопрос с «обнаружением». Не хотелось бы каждую миссию заканчивать с автоматом наперевес и лишней шумихой. Это вам не Mercenaries, господа разработчики, со своим безостановочным экшеном.

Выход игры запланирован на 4 декабря, к тому времени, надеюсь, разработчики отшлифуют все «неровности игры» и определятся с жанровой принадлежностью. Кто знает, возможно, на наших глазах появится шедевр, который займет свое место среди гигантов стэлс-экшена.

А иначе придет лысый молодой человек в аккуратном дорогом костюме, с необычной татуировкой на шее и...

Yareh и Foxygun







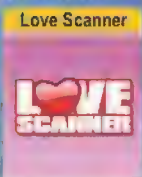
Безумные скорости становятся опасностью и превращаются в ошеломляющие

6110321603



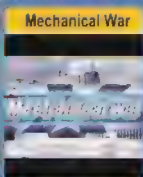
Красочная стрельба, элементы тактики и огромным количеством врагов

6111881603



Эта прикольная программа использует не только камеру вашего телефона

6111885603



Классическая стрельба, в которой вы управляете вооруженным до зубов

6112259603



Вам придется ползаться только на своих осях и пройти это испытание!

6110385603



Продемонстрируйте свое мастерство владения мячом в национальном суперлиге

6112010603



Вам предстоит усовершенствовать свои навыки езды на скейтборде

6110372603



Атмосфера игры перенесет в касс СССР 20-х годов прошлого века

6111734603



Ракеты, лазер, гранаты, мины и даже спецназ! Сразись за планету!

6110333603



Примите участие в доселе неизвестных авиационных битвах Второй Мировой Войны

6112508603



Вас ждет яркая, зрелищная и забавная аркадная комическая стрельба!

6111822603



Продолжение сексуальной приключений Елены Берковой. Не пропусти!

6110382603



Участвуйте в международных соревнованиях по пулевой стрельбе

6110365603



Труба, подземка, андерграунд... В разных странах ее называют по-разному

6110349603



Симпатичная сирота, стрелялка на тему спасения планеты от злобных похищений

6112096603



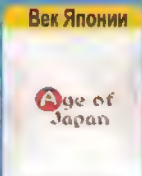
Эта история о вампире Вино, который борется против святого крестового похода

6112095603



Займите место за рулем могучего болида, заводите мотор и оставайтесь позади всех!

6110335603



В режиме Arcade вы должны очистить заполненные ячейки за определенное время

6110375603



С помощью "Red Bull Air Race" возмеха и новая спортивная дисциплина

6110327603



"Герой Акира" - традиционная платформенная игра с веселым сюжетом

6110375603



Выходите на ринг и нокаутируйте всех ваших оппонентов!

6111981603



Тренируйте свои навыки в Пары Знаменитостей

6112115603



Карандашный рисунок чудесным образом будет превращаться в красочную картинку!

6110386603



Стань владельцем музыкального клуба на экзотическом тропическом курорте

6110342603



Наслаждайтесь отличной графикой и анимацией

6110334603



Вы отправились в составе элитного антитеррористического спецподразделения

6112517603



Политические разногласия и ошибки приводят к проблемам, но это не волнует вас

6110384603



Перед вами коллекция забавных мини-игр на мотиве flash-игр

6110325603



Удивительное путешествие по океанскому дну

6110338603



Красочные бои без правил! Лучшие воины собрались на Арене Глобл

6110326603



Цель этой симпатичной платформенной аркады - найти все ключи

6111929603



Мир, в котором живет добрый розовый призрачок Firby укроет опасность

6110340603



К твоим услугам новейшие прокатные тачки, заряженные зарядом азота

6112499603



Начало 90-х, лучшая платформенная аркада от создателей Doom, Quake...

6111785603



Знаете много PC-игра теперь доступна пользователям мобильных телефонов

6112226603



Настоящая игра поможет Вам решить и те самые сложные, жизненные ситуации

6111753603



Самый безумный и отвязный лимузин в мире Crazy Frog вернется

6110312603



Встречайте новое приложение Dynamo Kid 3! Физик обратились к нашему герою

6110360603



Решайте хитрые загадки, избегайте смертоносных ловушек

6110352603



Вам всегда нравилось рассматривать изображения и искать отличия?

6110356603



Пряключения знаменитого персонажа шипита морячка Поппи

6110331603



Программа-шифратор SMS-сообщений, обеспечивающая безопасность

6110380603



Идет 2096 год, все крупные города уничтожены машинами. Восстановить мир

6110363603



Двухмерный файтинг в лучших традициях игровых приставок

6112255603



Красочная графика и интересная музыка гарантирует, что все весело и интересно

6110330603



Картинг - с него начинали карьеру многие водители Формулы

6112510603



Примите участие в величайшей воздушной битве за Суэцкий канал и всего Мира

6111958603



Тики когда-то был богом, и его огромная каменная статуя это место поклонения

6112097603



Вы можете тренироваться, или принять участие в турнире

6112260603



Герой-одиночка, на своей крылатой машине, спасает мир

6110368603



Коллекция рецептов традиционных и популярных блюд

6110379603



В Карибском море уже тесно от кораблей. И вот уже вода кипит от пушечных ядер

6110341603



Новое открывшееся разделение с Сленком Берковой. Попробуешь?

6110381603



У свободных людей Галлии осталась только одна надежда: дружба и волшебные багги

6110374603



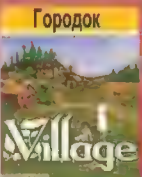
Симпатичная логическая игра в декорациях каменного века

6112098603



Вы когда нибудь попали на Пого-стик? Нет? Тогда Капитан Лого покажет

6112264603



Теперь тебе придется решать, что и где строить, что и где производить

6110350603



Красотка Стэйси обожает жемчуг, и если ты сможешь удовлетворить ее

6110366603



Безумный лес населен таинными же безумными, но добрыми существами

6112252603



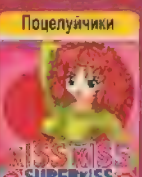
Ты Ведьма Геральт - один из элитных воинов касты истребителей монстров

6110345603



Нанесите визит в логово врага - стреляйте методично и быстро

6110351603



На каждом уровне надо поцеловать все губки, чтобы они исчезли с экрана

6110317603



Одному ученому для своих экспериментов понадобился полюбившийся кролик

6112253603



Оберегайте свой замок от драконов. Крылатая рептилия уже в конюшине

6112254603



Муми - маленький дождик, один из поселенцев на Земле

6110319603



Вы сможете рисовать смешные шарики на себя, своих друзей

6111821603



Проверьте свои рефлексы в давном знакомом ИСО-игре

6111820603



Любимый многим и всем знакомый Морской Бой

6110340603



Соскучились по лучшему 3D Бильярду? Он снова с вами!

6112528603



Самая полная коллекция русского бильярда - на вашем мобильном телефоне

6112426603



**LocoRoco HI****Жанр:**

аркада, логическая

**Разработчик:** Gamelion[www.game-lion.com](http://www.game-lion.com)**Издатель:** Sony Pictures[www.sonypictures.com](http://www.sonypictures.com)

Для загрузки отправьте код на номер 7900: 007470515 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА **10**

**Loop Quest Ancient Egypt****Жанр:**

логическая, аркада

**Разработчик:** Kitmaker[www.kitmaker.com](http://www.kitmaker.com)**Издатель:** Kitmaker[www.kitmaker.com](http://www.kitmaker.com)

Для загрузки отправьте код на номер 7900: 007470519 (ЦЕНА 9 ГРН)

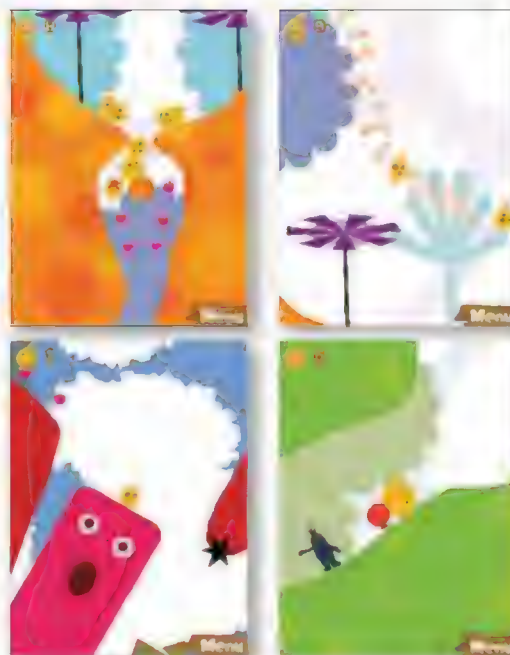


ОЦЕНКА **9**

## КАТИСЬ-КА ТЫ!

Помните веселую «укатайку», о которой мы писали в рубрике «Кармания»? Получив море положительных эмоций от LocoRoco на PSP, мы получили возможность поиграть в нее еще и на мобильном телефоне. Смысл тот же, удовольствия еще больше. Почему? Да потому что далеко не у каждого человека есть приставка, зато телефоны есть почти у всех. К тому же, простое управление делает свое дело – даже на самой маленькой клавиатуре можно выполнить все необходимые для прохождения игры движения, да и режим обучения присутствует. В общем, ничто не мешает получать удовольствие и наслаждение. Наоборот, его можно разве что усилить. Например, вставив в уши наушники и наслаждаясь прекрасной озвучкой развеселых шариков. Это – одна из лучших черт игры. Но отнюдь не единственная. Графически LocoRoco HI ничем не уступает своему приставочному прародителю, разве что разрешение поменьше будет, равно как и сам экран. По яркости и детализации уровни выполнены ничуть не хуже. А их тут целых 40, так что быстрой в прохождении игру не назовешь. Впрочем, и затянутой тоже – веселые приключения «укатаек», способных разделяться на части, соединяться в одно целое, преодолевать разные препятствия и приносить в мир веселье не дадут заскучать. Как ни крути, а LocoRoco – одна из самых оригинальных

и приятных аркадных игрушек. Такой она была на PSP, такой она осталась и на мобильной платформе. Это мастплэй, который должен быть на телефоне каждого настоящего мобильного геймера.



## СТОЙ, СТРЕЛЯТЬ БУДУ!

Стоит придумать одну игру, как зарождается целый жанр. Кто-то когда-то придумал шутер, кто-то додумался до квеста, а кому-то приснилась ролевая приключенческая... а потом появилась и Zuma – игра, в которой надо отстреливать движущиеся цветные шарики, не давая им достигнуть конца пути. Так сказать, живой тир с активно перемещающимися мишенями. За многие годы существования игра претерпела множество изменений, появились конкуренты, часть из которых – достаточно сильная, чтобы оттеснить своего прародителя к праотцам. К таким сильным играм относится Loop Quest Ancient Egypt. От Стародавнего Египта в ней остались только фоны, на которых и происходит основное действие, и основные объекты – пирамиды, скарабеи и прочие мелочи жизни, которые призваны создать атмосферу. Сюжет проявляется в перемещении от одной локации к другой, как, например, в Casualных игрушках. Что касается атмосферы, уж не знаю, как на счет оной, но создать приятную глазу игрушку разработчикам точно удалось. Да и шарики на таких фонах хорошо видны, а это достаточно важно, учитывая жанр.

Если же говорить об увлекательности игры, то она скорее предназначена не для всех, а для ценителей жанра. К сильным сторонам Loop Quest Ancient Egypt стоит отнести возможность выбора сложности игры, причем на максимальной пройти

ее действительно непросто; возможность использования бонусов и комбинаций, из-за чего игра стала более увлекательной и затягивающей. В общем, Loop Quest Ancient Egypt – качественный представитель своего жанра, своеобразный, но очень интересный и приятный в обращении.

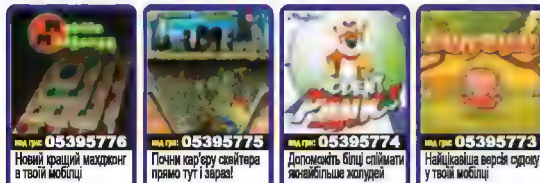




**ЗРН.** відправ код обраної гри на номер **4446**

**3 80 коп.**

**2рн.** Відправ код гри на номер **4446**



**відправ код обраного  
дзвінка на номер 4445**

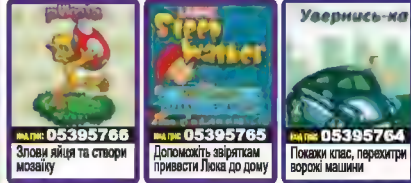
Рота, подьём!	63001163
Ой! Кто здесь?	63001158
О, повелители! Дюжн	63001160
Я Балбаса Смска. СМС	63001164
О-ла-ла! Сообщиле! СМС	63001165
Довушка, трубку ваэмы!	63001163
Занят! Занят я. Из туалета	63001158
Шеф, Вам званят! Секретарша	63001163
Алло, справочна? Колхозница	63001158
Возьмь меня, ну возьмь меня	63001163
Владисла мир! Ответь на звонки!	63001163
Трубку ваэмы! Пабзвонить нада!	63001163

відправ код  
поради на номер  
**4445**

08090853 Безпечний секс. Поради  
08090852 Чи зраджує тебе хлопець  
08090851 Як досягнути оргазму?  
08090850 Курйотний роман без наслідків  
08090849 Як закохати в себе будь-кого  
08090848 Як підкорити його серце  
08090847 Як стати ідеальною коханкою  
08090846 Перший секс. Не сніла боязливості

відправ код  
мелодії  
на номер  
**6448**

484.12.019 На разне  
 484.12.019 Разгуляй  
 484.12.019 Без любви  
 484.12.019 Хуторянка  
 484.12.019 Капает (Потал)  
 484.12.019 Крепкие орешки  
 484.12.019 Почему молчишь  
 484.12.019 Капает (Ст+)  
 484.12.019 Дале Дили (ft Позит)

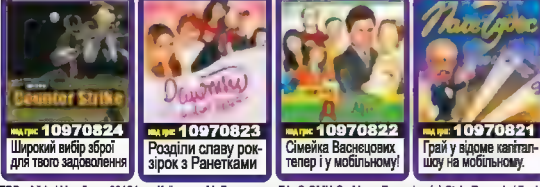


\* ТОЧКА ЛУЧШЕ ДИВИТСЯ НАУКАМ

відправ код обраної гри на номер **4449**

1. Відправ SMS з кодом обраного елементу на відповідний номер.
2. Ти отримаєш WAP-посилання на замовлення.
3. Перейди за WAP-посиланням та завантаж замовлення.

**Увага!** Дізнайся у свого мобільного оператора, як активувати послугу WAP. Навіть якщо твоє замовлення не підтримується телефоном, ти зможеш обрати інший елемент на сплачену суму. Тех. підтримка: **8 044 545-77-03**



ЗАХОДЬ НА **WAPSHARA.COM.UA**

відправ код  
мелодії із номеру **4446**

46432044 Н. Задорнина. Я больше не  
46431977 В. Брехнева. Любовь в больше  
46431973 Quest Pistols. Больше стрелок  
46431998 А.Большой и Ж.Дельнев. Это  
46431953 Барриэт. Пуританское воспитан  
46431971 Стелитте мейстерин. Лето  
46431948 Чале. Кале. Мой маршмелло  
46431952 Тинка Карольс. Вышло обложк  
46432046 Мушкет Трелльс. Контрабанд  
46431985 KAMONIII. Каблы, KAMONIII  
46431945 Иракли. Капли айсента  
46432052 Али Лорак. Я с тобой  
46431961 Чал эдосмо, Желанныя  
46431980 А.Р.М.И.Я. Про это  
46431981 Коллукшоу, Голтмуд  
46431972 Келли-Дэвид. Это  
46432034 Келли-Дэвид. ФК Шадоу  
46431978 Скарбин. Кингил  
46431938 Питер Уолдинг. Е

відправ код  
фото на **4446**

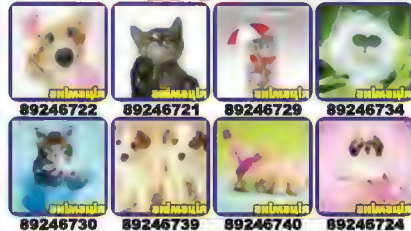
**відправ код мелодії на номер 44**

- 46432101 Дантес. Оля
- 46432106 Реал О. Я бы...
- 46432112 Дантес. Конверт
- 46432123 Реал О. Сильный мней
- 46432140 Марк Савин. No connect
- 46432105 Алёша Тарбарова. Осколки
- 46432109 Борис Алёшин. Звездный
- 46432125 Реал О. Я все еще люблю те
- 46432119 Макс Барских. Сука - Любим
- 46432116 Дантес и Олейник. Зачем те
- 46432147 Б. Апрель. Мне так нужна те
- 46432141 ...

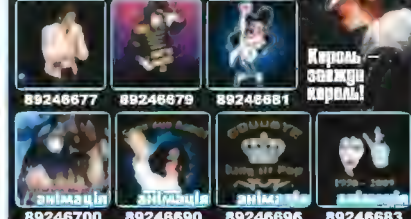
відправ код  
фото на **4446**

49247218 *"И снова Анискин"*. Вместе  
49247222 *Агата Кристи*. Я на тебе как  
49247220 *А-Студио*. Сердечки к сердцу  
49247259 *Александр Рыбак*. Fairyle  
49247170 *"Мари Поппинс"*. 33 коровы  
49247234 *Премьер-Министр*. Наташа  
49247148 *Sung. Share Of My Heart*  
49247268 *Sheesalee*. Atram zam zam  
49247169 *"Красотка"*. Pretty woman  
49247168 *Europe*. Final Countdown  
49247279 *Dress Code*. Периода VIP  
49247225 *Алла Пугачёва*. Назад  
49247174 *"I Wanna Be Your*  
49247176 *"KBH"*. My new man KBH  
49247165 *No doubt*. Don't Speak  
49247278 *С.С.*. Твой или не твой  
49247213 *Maxim S.*. This I love.

Відправ код  
КАРТИНКИ № **4446**



підправ СМС із кодом на номер 4446



відправ код обраної  
картинки на номер **4445**





# Одна луна хорошо, а две лучше

**Edifier E20 (Luna 2):**  
новая акустика из линейки стильных продуктов



## Технические характеристики:

**Частотный диапазон:** 35-20000 Гц  
**Выходная мощность, спутники:** 2x30 Вт, RMS  
**Суммарная мощность:** 60Вт, RMS  
**Соотношения сигнал/шум (усилителя):**  $\geq 90$  дБ  
**Динамики среднечастотные:** 3,5", 6 Ом,  
 с магнитным экранированием  
**Динамики высокочастотные:** 0,7", 6 Ом,  
 с магнитным экранированием  
**Управление:** сенсорное  
**Входы:** USB, Optical, 3,5mm jack stereo  
**Выход на наушники:** нет  
**Потребление энергии:** 220В-230В, 50 Гц  
**Размеры (ШхВхГ):** 194x195x118 мм  
**Вес:** около 4,5 кг

**Цена:** \$180

## Плюсы

- Отличный дизайн
- Хорошее звучание
- Компактность
- Аналоговый и цифровой входы
- Сенсорное управление

## Минусы

- Нет ДПУ



Устройство предоставлено компанией  
Элси А ([www.edifier.com.ua](http://www.edifier.com.ua))

**П**охоже, инженерам и дизайнерам из компании Edifier захотелось порадовать почитателей своей продукции кардинально новой акустикой сегмента Lifestyle.

Едва мы протестировали новинку Edifier iF500, она же Luna 5 (см. «Шпиль!» №9, с.48), как в нашу тестовую лабораторию попала «Вторая луна» под названием Edifier E20 (Luna 2).

Как видно на фото, стиль корпуса колонок очень схож с Luna 5, но в этот раз перед нами акустика формата 2.0. Каждая из колонок в высоту меньше 20 сантиметров, а это значит, что акустика весьма компактна и отлично смотрится рядом с ноутбуком или ЖК-монитором. Несмотря на небольшие габариты, звучит «Луна» очень солидно, общая мощность системы 60 Вт, RMS. Конструкция колонок двухполосная, организованная таким образом, что среднечастотный и высокочастотный динамики размещены в одном корпусе и работают на одной магнитной системе.

Акустика Edifier E20 оснащена тремя входами и способна принимать сигнал через USB, mini-jack и по цифре. Проблем с подключением не возникает никаких: по

USB устройство автоматически распознается операционной системой и корректно работает даже без перезагрузки. Приятно, что для цифрового подключения в комплекте поставки предусмотрен специальный кабель, и покупать его дополнительно не придется.

Управление устройством осуществляется с помощью трех сенсорных кнопок (регулировка громкости и переключение входного сигнала), расположенных в верхней части активной колонки. Пульт дистанционного управления во «Второй луне» не предусмотрен, скорее всего, из-за предназначенности акустики «для ближнего боя».

Звучит устройство действительно впечатляюще, лучше всего оно подходит для воспроизведения акустических композиций, вокал передается тоже очень естественно. Детализация звуков на высоте, Edifier E20 играет объемно и с отличной стереопанорамой.

В итоге, Edifier E20 (Luna 2) представляет собой хорошее решение для поклонников утонченных устройств с изысканным дизайном, а также почитателей качественного стереозвука.



# Большая диагональ недорого

Hanns-G HH251HPB



Еще буквально год назад с трудом верилось, что ЖК-монитор с диагональю 25 дюймов можно будет купить меньше, чем за 300 долларов, сегодня же это абсолютная реальность. Теперь чтобы организовать медиацентр на базе ПК, наслаждаться просмотром фильмов высокого качества и играть в любимые игры на большом мониторе, не нужно платить кругленькую сумму.

Новый широкоформатный монитор Hanns-G HH251HPB построен на базе матрицы типа TN, диагональю 24,6 дюйма. Он поддерживает full-HD разрешение 1920x1080 точек (WUXGA). Время отклика матрицы – 5 мс, поэтому изображение в динамичных играх не смазывается.

Матрица у монитора матовая, с антибликовым покрытием. С нашей точки зрения, это достоинство устройства, так как зачастую отражение собственного лица в глянцевом мониторе портит впечатление от графики, мешает играть, а особо нервных даже раздражает.

В целом, монитор продемонстрировал хорошее качество изображения для устройств своей ценовой категории. Хорошо передаются полутона, а подсветка очень качественная и равномерная.

Hanns-G HH251HPB оснащен одним входом D-Sub и аж двумя HDMI, также при-

сутствуют аудиовход и выход для подключения наушников.

Встроенные стерео колонки суммарной мощностью 3 Ватта, конечно, полноценную акустику не заменят, но озвучить рабочее место вполне способны. На самом деле, их наличие можно считать полезным бонусом.

Меню (OSD) монитора русифицировано, но навигация не очень удобная и требует некоторых усилий и сноровки, поскольку кнопки управления расположены в торце нижней панели, а обозначение их едва читаемо.

Конструкция подставки не предусматривает регулировку дисплея по высоте и поворот в портретный режим, можно регулировать только наклон в горизонтальной плоскости. Но минусом это тяжело назвать, поскольку на практике монитор такой большой диагонали регулировать по высоте не нужно даже при росте под два метра.

Как и большинство современных мониторов, Hanns-G HH251HPB оснащен отверстиями для крепления на стену или специальный кронштейн.

Приятным бонусом будет и то, что в комплекте поставки, кроме стандартного аналогового кабеля D-Sub, присутствует и цифровой DVI/HDMI, что сэкономит владельцу монитора дополнительные 150-200 гривен.

## Технические характеристики:

**Диагональ:** 24,6"  
**Соотношение сторон:** 16:9  
**Тип матрицы:** TN  
**Отображение цветов:** 16,7 млн.  
**Максимальное разрешение:** 1920x1080 точек (full HD)  
**Заявленные углы обзора (по горизонтали/по вертикали):** 170/160°  
**Заявленное время отклика:** 5 мс, 2 мс (GTG)  
**Яркость:** 300 кд/м²  
**Контрастность статическая:** 800:1  
**Контрастность динамическая:** 15000:1  
**Регулировка высоты экрана:** нет  
**Энергопотребление:** вкл.: 50Вт; ожидание: < 1Вт; выкл.: < 0,5Вт  
**Интерфейсы:** D-Sub, 2xHDMI, audio  
**Колонки:** 2x1,5 Вт  
**Габариты (ШxВxГ):** 582x422x179 см  
**Вес:** 5,73 кг

Цена: \$275

## Плюсы

- Антибликовое покрытие
- Два входа HDMI
- Хорошее качество изображения с учетом класса
- Равномерная подсветка
- Стоимость
- Встроенные динамики

## Минусы

- Навигация по меню

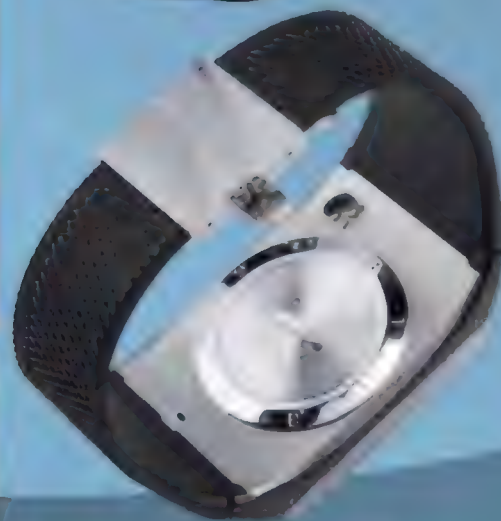


Устройство предоставлено компанией  
 «Техника для Бизнеса» [www.tdb.com.ua](http://www.tdb.com.ua)



# Ручной зверек

LG GD910



В прошлом веке человек, разговаривающий на улице без собеседника, сам с собой, сразу же воспринимался как ненормальный. Привыкнуть к гарнитурам было непросто. Сейчас все изменилось с точностью до наоборот. Правда, порой удивляться все-таки приходится: некоторые начали разговаривать с часами. Это не шутка, это не иностранные вести, это наши с вами современные реалии. С каждым годом телефонов-часов становится все больше, хотя они еще и остаются в ранге диковинок.

LG GD910 – как раз из таких аппаратов; несмотря на то, что зверь он редкий, приручается аппарат очень легко. Достаточно просто привыкнуть к сенсорному интерфейсу (он реализован наподобие того, какой используется в обычных «чувствительных» телефонах производителя) и голосовому управлению. Сделать это просто, достаточно немного выдержки для обучения устройства своему голосу, а самого себя – некоторому терпению. Потому что после команды LG GD910 спрашивает, то ли вы имели в виду, и только потом ее выполняет. Сначала это раздражает, но потом понимаешь – ведь это намного лучше, чем если бы пришлось выходить из ненужного приложения или отменять ненужный звонок.

Разговаривать можно непосредственно с часами или с гарнитурой – удоб-

ная и стильная, она хорошо сочетается с самим устройством. Правда, слушать музыку через нее не получится – будь добр использовать беспроводные стереонаушники или слушать в полную громкость. Кстати, разговаривать тоже придется либо по гарнитуре, либо в громком режиме – подносить часы к уху каждый раз, когда вам звонят, было бы просто нелогично.

Часто бывает так, что диковинка на деле оказывается слишком уж простой функционально, но не в случае с LG GD910. Этот аппарат – далеко не пустышка и касается это не только грамотно и удобно реализованного интерфейса. Помимо плеера (достаточно качественного), тут есть камера для видеоразговоров (VGA), возможность просматривать изображения и даже водонепроницаемость. Правда, нырять с часами мы не стали – рисковать не хотелось, да и холодно уже. Но испытание душем они выдержали с достоинством и честью. В общем, такой себе сбалансированный гаджет для техномана, повернутого не на функциях, а на технологиях и эффектности. Жаль только, что позволить себе такое удовольствие пока что могут только самые обеспеченные любители техники – стоит часофонничуть не дешевле навороченного компьютера.

## Технические характеристики:

**Стандарт связи:** GSM/GPRS/EDGE, 3G  
**Дисплей:** 1,43", 128x160 пикселей, сенсорный  
**Камера:** для звонков, VGA (640x480 пикселей)  
**Память:** 2 Гб  
**Коммуникации:** Bluetooth, USB  
**Аккумулятор:** литиево-ионный 510 мАч  
**Ресурс работы:** 247 ч ожидания, 2 ч разговора  
**Дополнительно:** водонепроницаемость, голосовое управление  
**Размеры:** 61x14x39 мм  
**Вес:** 84 г

Цена: \$800

## Плюсы

- Громкий звук
- Приятный и удобный интерфейс
- Обучаемость голоса

## Минусы

- Нельзя расширить встроенную память
- Нет игр
- Высокая цена
- Иногда – медлительность





# Новому процессору – новая мамка

**Gigabyte GA-P55-UD5:**  
плата для новых процессоров  
Intel Core i7 и Core i5 с богатыми  
возможностями по разгону



**С**истемная плата Gigabyte GA-P55-UD5 относится к новой линейке устройств, основанных на чипсете Intel P55 Express, и поддерживает новые процессоры Intel Core i7 и Core i5 (Socket LGA 1156).

Платы новой серии выполнены в едином стиле и выглядят, по-моему, как произведение искусства. Оригинальности Gigabyte GA-P55-UD5 придает алюминиевая система охлаждения, состоящая из трех блоков, соединенных между собой тепловыми трубками.

Gigabyte GA-P55-UD5 поддерживает двухканальный режим работы с памятью DDR3 и технологию Intel Turbo Boost, которая позволяет автоматически изменять напряжение на ядрах процессора в зависимости от загрузки. Также новая плата поддерживает технологии ATI CrossFireX и NVIDIA SLI.

Уникальной разработкой Gigabyte является применение технологии Ultra Durable 3. Это новый подход к дизайну печатных плат и применению высококачественных компонент. К примеру, толщина медных слоев питания увеличена в два раза, за счет чего обеспечивается более стабильная работа на повышенных уровнях нагрузки и увеличивается запас по разгону.

Кстати, возможности оверклокинга действительно впечатляют, в BIOS можно выбрать как автоматический разгон, так

и режим эксперта, последний позволит пользователю самостоятельно изменять множитель ЦПУ, системную шину, тайминги, напряжение памяти и многое другое. Истинные ценители разгона по достоинству оценят арсенал возможностей Gigabyte GA-P55-UD5.

В комплекте поставки кроме стандартных SATA и IDE шлейфов пользователю предлагается два кабеля для подключения жесткого диска через интерфейс eSATA и переходник питания для организации такого подключения. Также Gigabyte GA-P55-UD5 комплектуется диском с фирменным софтом Gigabyte Smart 6, набором из шести утилит, которые помогут тонко настроить параметры любимого ПК по своим запросам. Также с помощью этого пакета можно разогнать компьютер под операционной системой, не заходя в BIOS и легко восстанавливать поврежденные файлы.

Данная плата обойдется пользователю в 225 долларов, но отмечу, что в линейке системных плат от Gigabyte на базе чипсета Intel P55 Express есть и более доступные решения. Естественно, их оснащение будет заметно проще, впрочем, и более дорогой вариант платы тоже присутствует. Подробнее о них мы расскажем в следующих номерах журнала, как только устройства доберутся до нашей тестовой лаборатории.

## Технические характеристики:

**Форм-фактор:** ATX  
**Сокет:** LGA 1156  
**Поддерживаемые CPU:** Intel Core i7 / Core i5  
**Чипсет:** Intel P55 Express  
**Память:** четыре разъема для модулей DDR3  
**Слоты и расширения:** PCI Express x16, PCI Express x8, PCI Express x4, PCI Express x1, 2x PCI  
**Накопители:** 10x SATA + 4x eSATA на планке; IDE  
**Поддержка multi-GPU:** ATI CrossFireX, NVIDIA SLI  
**USB:** 14x USB 2.0  
**FireWire:** 3x IEEE 1394  
**Сеть:** 2x Gigabit Ethernet  
**Аудио:** Realtek ALC889A (High Definition Audio 7.1; Dolby Home Theater; S/PDIF In/Out)

**Цена:** \$225

## Плюсы

- Богатые возможности по разгону
- Программное обеспечение Smart 6
- Поддержка ATI CrossFireX и NVIDIA SLI
- Качество изготовления
- Продуманная раскладка компонент

## Минусы

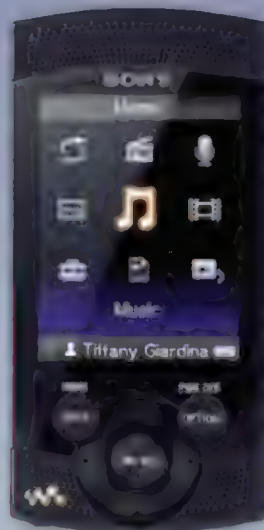
- Не обнаружено



Устройство предоставлено представителем  
ством Gigabyte ([www.giga-byte.com.ua](http://www.giga-byte.com.ua))



# Громкое дело



Sony NWZ-S540



## Технические характеристики:

**Объем памяти:** 8/16 Гб  
**Музыкальные форматы:** MP3, WMA, AAC, Linear PCM  
**Видеоформаты:** AVC, MPEG-4, WMV  
**Изображения:** JPEG  
**Дисплей:** 2,4", 240x320 пикселей  
**Время воспроизведения с наушниками:** 42 ч аудио, 6,5 ч видео  
**Время воспроизведения через динамики:** 17 ч аудио, 5 ч видео  
**Дополнительно:** запись с радиочастот, диктофон, стереодинамики  
**Размеры:** 49,3x99,3x10,2 мм  
**Вес:** 68 г

**Цена:** \$110

## Плюсы

- Стереодинамики
- Алюминиевый корпус
- Переключатель между динамиками и наушниками
- Запись с радиочастот
- Большое время работы
- Доступная цена

## Минусы

- Не обнаружено



Если бы каждому из производителей техники нужно было бы подобрать собственный слоган, то для Sony лучше всего подошли бы слова «Даеть постоянство». Ибо эта компания не торопится внедрять излишние новшества в свои устройства – ведь технику Sony все любят за качество и надежность. А если хочешь надежности, то спешка ни к чему. В итоге, сенсорные плееры, плееры с Bluetooth, а также плееры с внешними динамиками появились в модельном ряду производителя позднее, чем у прочих. При всем при этом технические изменения (улучшения качества звука, например) происходят регулярно – каждая новая модель звучит еще лучше предыдущей.

Sony S540 – яркое доказательство этих «правил». Яркое не только потому, что соответствует всему вышеказанному, но еще и потому, что цветовая гамма у модели далеко не самая скромная (черный, розовый, фиолетовый или красный цвета). Стильности устройству добавляет глянцевая рамка вокруг дисплея, решетки динамиков над и под ней и даже «разбросанные» кнопки управления. Немного прослеживается родство стиля с плеерофонами Sony Ericsson, но только отдаленное – плеер тоже оформлен спортивно и молодежно. Любителям классики лучше присмотреться к другим моделям.

Если ищете новшества, то помимо стереодинамиков, решетки которых выходят не только на лицевую, но и на тыльную сторону плеера (что улучшает звук и дает свободу рукам во время просмотра видео), стоит обратить внимание на миниатюрный переключатель на правой боковине. Он отвечает за то, куда будет выводиться звук – на наушники или стереодинамики самого плеера. Рычажок не блокируется, но и задеть его случайно – это еще умудриться надо! Все остальные клавиши, как обычно, можно залочить.

Все это, конечно, отнюдь неплохо, да и форма плеера хороша, но куда важнее звук. Тут мне хотелось бы сделать театральную паузу, пустить слезу, дабы напугать читателя, да только причин для этого никаких нет. Даже на максимальной громкости Sony S540 не срывается ни в хрип, ни в лязг, разве что низкие частоты начинают «петь» чуть менее выражено, что является нормой для всех миниатюрных динамиков и плееров. С наушниками все обстоит чуть менее радостно – они в комплекте у Sony S540 базовые, то есть – для максимальной отдачи стоит приобрести себе что-то более качественное. Только не надо расстраиваться и считать это недостатком. Лучше посмотрите на плеер, его возможности и цену – это одно из самых сбалансированных предложений среди новинок такого класса.





# Подзаряжу любую мобилу. И не только

Philips universal USB charger SCM7880



Как правило, аккумулятор разряжается в самый неподходящий момент, хорошо еще, если вы находитесь вблизи от электросети, и подзарядить технику не составляет труда, но что делать, если непредвиденная ситуация случилась в полевых условиях?

Philips SCM7880 представляет собой компактный универсальный блок питания с защитой от замыкания и перезарядки. В комплект поставки входит удобный мешочек для транспортировки, USB-удлинитель и шесть переходников для различных устройств. Гаджет призван заменить собой большое количество БП для различной

мобильной техники, с его помощью можно подзаряжать мобильные телефоны, КПК, игровые консоли, плееры, гарнитуры, фотоаппараты, и.т.п.

Для выполнения своей функции устройство оснащено собственным аккумулятором емкостью 1000 мА/ч, что позволяет подзаряжать и обеспечивать портативной технике до 15 часов автономной работы.

Об уровне заряда встроенного аккумулятора информирует встроенный световой индикатор со специальными делениями.

Philips SCM7880 – полезное устройство, которое избавит от необходимости возить с собой множество блоков питания.

## Технические характеристики:

**Входное напряжение:** 100-240 В

**Выходное напряжение:** 5,6 В

**Тип аккумулятора:** литий-полимер

**Емкость аккумулятора:** 1000 мА/ч

**Время зарядки встроенного аккумулятора:** 2,5 часа

**Переходники для телефонов:** Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson

**Габариты (ШхВхГ), мм:** 57,7х40,8х80,5

**Вес:** 116 грамм

**Цена:** \$55

## Плюсы

- Встроенный аккумулятор
- Переходники для различной техники
- Мешочек для транспортировки
- Компактность

## Минусы

- Глянцевый корпус



Устройство предоставлено компанией Philips ([www.philips.com](http://www.philips.com))

**Edifier**  
A passion for sound



**EDIFIER X620**

Мощность 60 Вт

Частотный диапазон 35 - 20 000 Гц

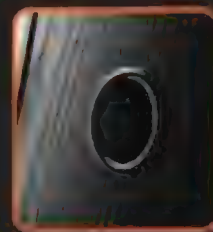
Динамики 1" (25 мм) и 6,5" (166 мм)

Толщина МДФ боковой стенки 12мм, фронтальной 18мм

Профессиональный разделительный фильтр

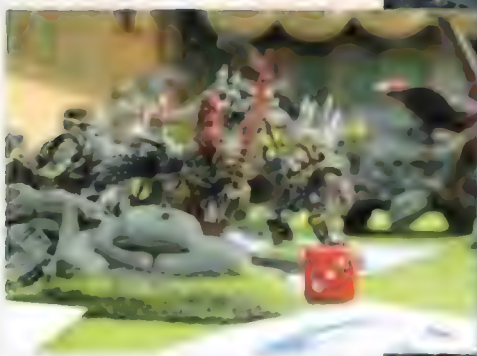
Внимание! Акция!

**2x Edifier**  
по цене одного





# Турнир «Exodus»



**19**-20 августа в Киеве состоялся парный турнир по игре, которой в пятом номере «Шпиля!» была посвящена отдельная статья, – Warhammer 40K. Автору этих строк довелось там побывать и даже поучаствовать в сем более чем фееричном действе. 12 команд по два человека в четырех турах соревновались за право носить гордое звание победителя. Должен отметить, что, несмотря на отсутствие богатого опыта по части организации подобных мероприятий, дирекция турнира, а именно Сергей Korgan80 Полонец и Иван iVan Каширский достойно справились с задачей: места хватило как игрокам, так и зрителям; участники обеспечивались всем необходимым, включая напитки (без которых восемь часов напряженной игры подряд провести было бы просто нереально). Участие принимали игроки с разным уровнем и стажем, были гости и из других городов страны. Любопытно, что в парах играли не только друзья, но и (в отдельных случаях) муж с женой и отец с сыном. Собственно, я играл с обеими парами и хочу отдельно поблагодарить их за прекрасный матч.

Несмотря на разницу в опыте и уровне владения армиями, практически все туры прошли в атмосфере дружеской игры и доставили удовольствие как победителям, так и проигравшим – низкие оценки за спортивность были большой редкостью. Конечно, не обходилось без размолвок по части трактовки правил, ситуаций «достаю/не достаю» и «орудие видит/не видит», но все было вполне разрешаемо благодаря оперативной работе судьи в лице iVan'a. По сути, единственными ощутимыми недочетами турнира можно назвать острый дефицит времени (почти каждую игру приходилось заканчивать досроч-

но) и некоторую неоднозначность четвертой миссии «Космопорт», очень не понравившейся отдельным игрокам.

Результаты игр подводились по общей оценке за спортивность, качество исполнения армии и, конечно же, по итоговым очкам миссий. Соответственно, исходя из этих оценок, каждый тур старались максимально равнять скилл обеих играющих пар, но получалось это не всегда. Тем не менее, два дня жестоких боев таки определили победителей. Ими стали:

■ **Сергей Korgan80 Полонец** (Chaos Space Marines) & **Федор Dajnard Симоненко** (Tau Empire) – медали за первое место и заказные пояса

■ **Сергей Tur79 Лещенко** (Orks) & **Дмитрий Comandor Иванов** (Imperial Guard/Daemonhunters) – медали за второе место и заказные стаканы для кубов

■ **Андрей Garrett Лисниченко** (Orks) & **Ярослав ZloYas Подлисецкий** (Eldar) – медали за третье место

В общем, впечатления от турнира остались сугубо позитивные. Организаторы выслушали все замечания и пожелания участников, пообещав к следующему турниру (пока что анонсированному на ноябрь) учесть их, так что за следующее соревнование можно быть спокойными. Думаю, наш корреспондент еще не раз доложит вам вести с полей сражений во вселенной Warhammer 40K, и кто знает, может быть, в следующий раз в списке участников (а то и победителей) мы увидим и твое, читатель, имя.





Контент-услуги доступны для абонентов MTC, JEANS, KИВСТАР, OJICE, VOIPIK  
**СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ** Для заповнення ігор відправте SMS 1 кодом 4909 на номер 4909  
 Додатковий дивитися список телефонів на сайті [www.vibovomiba.com](http://www.vibovomiba.com) або [www.kiev.vomiba.com](http://www.kiev.vomiba.com)

4909

АлиБаба и страшный Дав



Усім "Алладинів" ризикнути! "Правда" Цікава грація на мобілі

6100350603

3D Towers of Maya



Возьмите Тетрис, змініть темп ігрового процесу і додайте спеціальні і бонуси

6100395603

Штирлиц-2



Тетрис в правому розпорядку Штирлиц треба буде відправити словами диктатора

6100156603

Век пиратов



Наймайте кораблі, команду флотилії, ризикуйте зборками

6100887603

Колониальные войны



Нові зони ресурсів, нові способи керування своїм Керуючим кораблем

6100955603

3D Mystic Ways



Світлий мультимедійний шлях. Пастки на його шляху

6100629603

Місяць Муромца и Сказка Рабского



Про славіи богатирів. Заповнена історія і атмосфера

6100950603

Алиса Попович и Тугарин Змей



За 3 мотівками мультфільму "Алиса Попович та Тугарин Змей"

6100155603

3D Real Billiards 2007



Сторін випередити супротивника на досвід, відправити в лузу по тій куті

6100723603

Бокс: Братья Кличко



Біліни місце де ви можете побачити на ринку бокс. Брати один проти одного!

6110234603



Возвращение хита из прошлого! Тетрис и ему подобные. Все те же знакомые ощущения от игры, знакомое управление и масса удовольствия. Эти игры бесмертны и теперь они на вашем телефоне. Это игра в одной, но в лучшей реализации! Погрузитесь в атмосферу ностальгии.

Для заказа игры отправьте код 6112613603 на номер 4909

RETRO GAMES: 5 IN 1



Возвращение хита из прошлого! Тетрис и ему подобные. Все те же знакомые ощущения от игры, знакомое управление и масса удовольствия. Эти игры бесмертны и теперь они на вашем телефоне. Это игра в одной, но в лучшей реализации! Погрузитесь в атмосферу ностальгии.

Для заказа игры отправьте код 6112613603 на номер 4909

RETRO GAMES: 5 IN 1



Возвращение хита из прошлого! Тетрис и ему подобные. Все те же знакомые ощущения от игры, знакомое управление и масса удовольствия. Эти игры бесмертны и теперь они на вашем телефоне. Это игра в одной, но в лучшей реализации! Погрузитесь в атмосферу ностальгии.

Для заказа игры отправьте код 6112613603 на номер 4909

RETRO GAMES: 5 IN 1



Первая многопользовательская игра для мобильных телефонов. 35000 игроков. Бескрайние просторы игрового мира. Приключенческие три игровых расы: девять игровых классов, более ста существ, сотни умений и способностей героев, мощная магия и специализированные способности героев, и многое другое. Он-лайн!

Для заказа игры отправьте SMS с текстом 7128 на номер 7061

Age of Heroes - ON-LINE!



Первая многопользовательская игра для мобильных телефонов. 35000 игроков. Бескрайние просторы игрового мира. Приключенческие три игровых расы: девять игровых классов, более ста существ, сотни умений и способностей героев, мощная магия и специализированные способности героев, и многое другое. Он-лайн!

Для заказа игры отправьте SMS с текстом 7128 на номер 7061

Age of Heroes - ON-LINE!



Первая многопользовательская игра для мобильных телефонов. 35000 игроков. Бескрайние просторы игрового мира. Приключенческие три игровых расы: девять игровых классов, более ста существ, сотни умений и способностей героев, мощная магия и специализированные способности героев, и многое другое. Он-лайн!

Для заказа игры отправьте SMS с текстом 7128 на номер 7061

Age of Heroes - ON-LINE!



Первая в мире полностью трехмерная анимация Камасутры

6100390603



Демонстрирует, как можно привлекательным и самым делом может быть ваш облик

6110087603



Незаменимый гид для тех, кто хочет хорошо провести время на природе

6110087603



Зачем вам приключенческие игры? Вам нужен план, который поможет вам в битвах, скандалах и военных операциях. В нашей игре вы можете победить!

6110391603

Медвежонок Поли



Гра про пригоди ведмечка білого ведмедя

6110576603

Отдай мои бананы!



Заключенная аркада, яка розповідає вам про пригоди Гилло Мо

6110572603

Победить хрюшкой



Воевать, доведеться вивести всю свою хитрість наміть

6110581603

Heroes of War: Sand Storm



Тільки вперед - навіть якщо знаєш, що хочеш вийти з атмосфери війни

6110163603

Heroes of War: Nano warrior



Другий штурм з серії Heroes of War замиряє в атмосферу війни найближчого

6110274603

R.U.S.H. Speed Hunt



Реалістична фізика управління злітень катастроф

6111199603

Шахматы



Вы готовы к захватывающей игре против самых сильных просчитателей?

6110315603

Экстремальный Бокс-драйвинг



Главная задача - приземлится раньше других оппонентов и при этом не разбиться

6111732603

Знакомый-Знакомый



Вы - масмодель, салон красоты, который любит посещать самые красивые женщины

6110318603

Guns, Wheels & Madheads 2



Поскольку радиоактивных пушек плавится под обстрелом колесами машин

6110090603



Достоверная имитация приключения кутяры

6110197603



Заключенная имитация охоты. Насущная 3D дивок. Аварийная зона

6110089603



Личная игра, відомо як "Реверс" або "Отепел", привнесена з Китаю

6100016603



Игра, созданная по Battle City на Денди. Уничтожай врагов, зарабатывай монеты, прокачивай свой танчик.

Отправь код 6111217603 на номер 7061



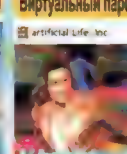
Игра, созданная по Battle City на Денди. Уничтожай врагов, зарабатывай монеты, прокачивай свой танчик.

Отправь код 6111217603 на номер 7061



У виртуальному мейстеру декілька віртуальних друзів, які хочуть

6110586603



Гра намагайся у рівно розпорядженні п'ятих найкращих хлопців

6110584603



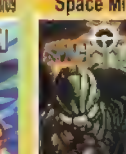
Чи не бажаєте відпочити в казино за грою в покер?

6110570603



Допоможіть команді левантіти свою колекцію трофеїв

6110594603



Побудуйте тим, де немає ні ступів, ні лідерів, де від величезного тиску

6100727603

Bustin' Balls



У цій забавній грі ви виступите в ролі бешкетного підлітка на прізвисько Buster

6110585603

Tokio Hotel - The Official



Для гранчевої епохи року для тих, хто живе звуком і стрункою "Tokio Hotel"

6110606603

Leo Messi - GOAL!



Офіційна гра, що грає про одного з найкращих футболістів світу, який грає на мобільному

6110604603

Cy-30



За штурвалом літака перебудуйте свій професіоналізм

6111158603

MASTERMAN 3D



Величезні змішані воєнні роботи в віртуальній лідерів війни

6111296603

Age of Heroes IV: Король и султан



Крича, проклинаючи, отправляй в самую гущу героического не ани, а гущу

6100850603

Age of Heroes V: Путь Героя



Величезні скандалы і легенди - більше 80 видів героїв, зброї, обладнання, предметів

6110095603

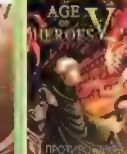
Age of Heroes V: Врата Хаоса



Про останнього героя на планеті якого латяла найважливіша ноша - Увесь світ

6110149603

Age of Heroes V: Протистояние



Переслідування і самотні, що-то точно хто бачив, що час минає

6110168603

Добрий Ночі і Змай Горючий



Богато Добрий Ночі відправитися на пошуки вогняного планетарія

6100428603

3D Real Mahjong



Знайома і повністю тривимірна логічна гра з класичною музикою

6100733603

Мировой Бойцовский Клуб



Щоб поклати кінець буйствуванням, аладарі кланів утяти договір...

6100018603

Guns, Wheels & Madheads



Футуристичні бойові перебіги в надсучасному 3D виконанні...

6100847603

Штирлиц II Операция Умугуля



Чудова графіка і спеціальні ефекти вибуху грають в постріли

6100728603

Age of Heroes 3: Возмездие врагов



Немає безсмертних героїв, або безсмертних героїв, або безсмертних героїв, або безсмертних героїв

6100651603

Снайперский выстрел



Лучшего снайпера отправляй в самую гущу вооруженного конфликта

6110371603

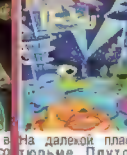
Сокровища Египта



Много орден лет назад, в лесок Египта, вместе со своими несметными сокровищами

6111735603

Спасительный Хоккей



На далеком планетарии Плутонии происходит наиболее оживленные турниры

6110354603

Спасти шерифа



Если вы идете слишком хорошо, то что-то точно должно случиться

6110367603

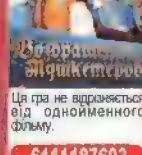
Увеличительный Вильярд



Будьте готовы к захватывающей картине "Вильярд"

6111939603

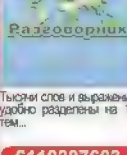
Возвращение мушкетеров



Ця гра не відрається від одноименого фільму

6111187603

Разговорник



Тисячі слів і виразів, які розділені на 15 тем...

6110307603

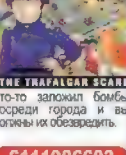
Райский городок



Свободная игра в стратегии. Решайте головоломки, а попутно строите город

6110373603

Секретная Травля: Секретная Травля







## Тяжелое детство



**Я** не люблю детей. Порой я их даже ненавижу. И при всем при этом я сам прекрасно знаю, откуда произрастают корни моей ненависти – я просто боюсь их. А как тут не бояться, если почти что треть ужастиков и триллеров посвящена страшным детям! Не верите? Ну, смотрите. «Омен» во всех его интерпретациях – раз, «Ребенок Розмари» – два, «Деревня проклятых» – три, «Изгоняющий дьявола» – четыре, «Дети кукурузы» – пять... «Дело №39» продолжает всеобщее дело: пугает взрослых, заставляя их быть осторожными с чужими детьми – кто знает, что представляет собой ребенок на самом деле и откуда он явился в этот мир.

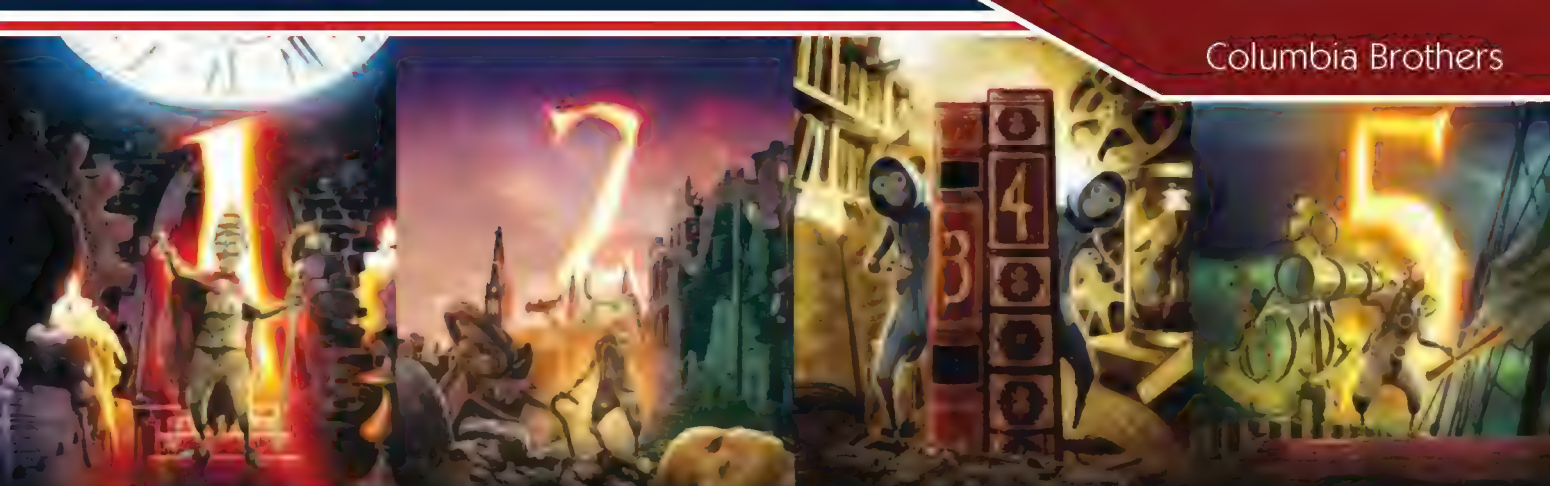
Так как идея фильма далеко не нова и интереса сама по себе не представляет, внимание к фильму привлекают актрисы – трогательная Рене Зельвегер, которая до сих пор у большинства киноманов ассоциируется с «Дневниками Бриджит Джонс», и Жоделли Ферланд, за юными плечами которой уже два культовых

фильма ужасов – «Сайлент Хилл» и «Страна приливов». Своему амплуа в фильме не стала изменять ни одна из дам: Зельвегер изображает из себя мирную и пугливую овечку, которая отбилась от стада и боится всего вокруг, Ферланд не желает взрослеть и остается все тем же ангелочком, от которого никто не ждет неприятностей. Впрочем, тем больше диссонанс с ее поступками, которые открываются зрителю по ходу фильма – демоническая сила, таинственные убийства... в общем, кровавая бойня тут разворачивается ничуть не хуже, чем в «Пункте назначения». Но и не лучше. А все дело в том, что завораживает только начало фильма, где-то к середине «Дело №39» превращается в то, что мы уже много раз видели. Актеры ситуацию спасают, но не настолько, чтобы объяснить, каким образом фильм вышел на второе место в прокате по России... Удалось это скорее благодаря ироничности и даже некоторой циничности, с которой девочка обращается с

миром. Причем делает все это Ферланд так естественно, как будто всю жизнь только этим и занималась. Детям это несвойственно, в отличие от тостетов, мертвых собачек и взрослых, а потому смотрится интересно и необычно. Это и привлекает зрителя, завораживает его и заставляет идти на сеансы в кинотеатр. Но не стоит думать, что Зельвегер используется только как фон: ближе к концу фильма она проявляет себя в полной мере, что делает вообще в своей актерской карьере не так уж и часто. На экране разворачивается самая что ни на есть настоящая истерика, которая и является кульминацией фильма.

Смотреть на все это стоит: «Дело №39» – хороший перерыв в череде уже немного поднадоевших банальностей, которые нам подсовывают в качестве ужастиков и триллеров, приятная страшная история, пугающая так же сильно, как история о черном гробе на колесиках, рассказываемая в детском лагере лет 20 назад.





# Раз, два, три, четыре, пять...



**М**ультки бывают разные – веселые, взбалмошные, грустные и даже глубокомысленные. Главный признак представителя последней категории – над ним трудился Тим Бартон. На этом месте полагается сделать большие глаза, быстро прочитать название мультки и дуть в кинотеатр или в кинопрокат – искать новое творение великого мастера. Истинного любителя творчества Бартона не испугает даже то, что продюсировал фильм Тимур Бекмамбетов, который ранее к таким проектам никакого отношения не имел, а зрительское отношение к его фильмам самое что ни на есть противоположное – от восторженных ахов до предсмертных вздохов.

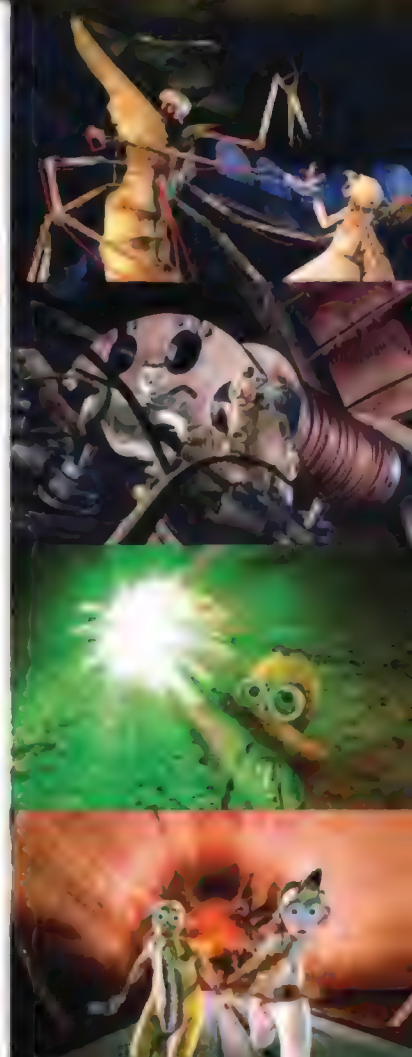
В данном конкретном случае ничего такого не произошло – бартоновское творение осталась искомо бартоновским, со всеми присущими ему особенностями. Главная из них – оригинальная подача материала, не менее оригинально выполненные главные герои и цвето-световая гамма мультки, которая подготавливает зрителя к наилучшему восприятию сюжета.

Для начала стоит сказать, что хоть дети на сеанс и допус-

каются и даже имеют возможность получить свою долю удовольствия, чисто детским этот мультфильм не назовешь. По зрелому мышлению, «Девятый» – эдакая постапокалиптика с внутренним смыслом, над которым стоит подумать.

Герои мультфильма – тряпичные куклы, которые, одна за другой, просыпаются из долгого или не очень (это уж как кому повезло) сна и исследуют мир вокруг себя. Каждый герой – особенный, каждый герой – личность. Первый – любит командовать, он не может поверить, что кто-то кроме него может быть прав; Второй – интеллект-конструктор, который ничего не боится и стремится исследовать мир вокруг; Третий и Четвертый – близняшки, посвятившие себя поиску информации; Пятый – верный друг Второго, его помощник и в некотором роде последователь; Шестой – художник, немного ненормальный, как и положено истинному таланту; Седьмая – единственная леди среди всех этих джентльменов, храбрая, отважная непоседа, способная в одиночку сразиться со Зверем, эдакая Лара Крофт тряпичного мира; Восьмой – верный, но ту-

поватый воин (что, в принципе, характерно для всех воинов), охраняющий жизнь и покой Первого. Долгое время все они прятались в подвалах, опасаясь металлического Зверя, но с приходом в этот опустевший мир Девятого, обычный уклад жизни претерпел сильные изменения. И тут вылазят наружу все недостатки устоявшегося образа жизни «восьмерки», становится ясно, что далеко не все были с ним согласны. Судить о том, что именно хотел сказать автор своим творением сложно, ибо как обычно это бывает у бартоновских творений, смыслов у мультки несколько. Согласно уже устоявшейся «традиции», Бартон не идеализирует, не сглаживает углов: тут трусы не становятся в одночасье храбрецами, а плохие роботы вовсе не торопятся превращаться в ласковых пушистиков. Даже более того, реалии «Девяти» по-бартоновски резки и жестоки. И пусть герои гибнут всего лишь тряпичной бескровной смертью, от этого не становится менее больно или грустно. И даже «хеппи энд» тут получился особенный – грустный, со смыслом и в то же время немного смешной и наивный.







# МЫ С ВАМИ ДО КОНЦА

**В**се новое – это хорошо переваренное старое. В отличие от поваров и поварят, киношники этим правилом пользуются практически постоянно. И знаете, это хорошо. Потому что примеры есть не только негативные (как, например, получилось с «Мисс Марпл», переснятой в этом году англичанами), но и целиком и полностью позитивные. Вот взять хотя бы ожидаемую в следующем году «Алису в Стране Чудес», пережитую и снятую Тимом Бартоном. Стоит только взглянуть на афиши и изображения главных героев, чтобы понять – пережевывал и переваривал Бартон очень старательно. Впрочем, зачем забегать так далеко? Ведь и в этом году еще успеет выйти на экраны множество интересных фильмов, едва ли не треть из которых – обработки старых фильмов или историй на новый лад.

Начнем с мультиков – моего любимого жанра. В этом году, аккурат к новогодней сиесте, нам подарят «Рождественскую историю». Сделает это, естественно, старый-добрый «Дисней», который стремится раз в год выдавать добрые рождественские истории. Понять, что нас ждет на этот раз из одного только названия сложно, но достаточно посмотреть на изображения к

фильму (они есть среди прочих иллюстраций статьи), чтобы вспомнить и вредного жадного старикашку Скруджа, и трех духов Рождества, и автора всего этого безобразия – Чарльза Диккенса. «В роли» Скруджа (точнее, в ролях, так как герой предстанет в нескольких возрастах) американцы услышат Джима Керри, а вот кто будет озвучивать его «у нас» пока что не известно. Впрочем, все давно усвоили одну простую истину – «наши» перевод не только не портят, но и улучшают.

Чуть раньше «Рождественской истории», 10 декабря, стартует первый в этом году новогодний фильм – мультик «Наша Маша и волшебный орех», рассказывающий о похождениях девочки Маши в Сказочной стране, в которой ее любимые игрушки становятся самыми настоящими мальчишками, а Щелкунчик, подаренный дядей на Новый год, – самым настоящим принцем. Героев ждет схватка с властным и жестоким крысиным Императором и его армией, которые пытаются заполнить волшебный орех Кракатук.

Если история ничего вам не напоминает – вы просто пропустили в своем детстве очень важную книжку, спросите у родителей какую.

Ждать, правда, придется достаточно долго, но ожидание обещает не быть тягостным. Хотя бы потому, что осень и начало зимы забыты кинематографистами «по самое не балуй». Уже первого октября (как только мы успеем отсмотреть «9» и хорошенько испугаться «Дела №39» и новенького «Пункта назначения») в прокат выйдет «История игрушек 3D», ожидаемая многими. Немного позже нам дадут побаловаться видеонаркотиком для голодных студентов под названием «Переменная облачность, местами фрикадельки». Следом идет приключенческий мультфильм по книгам Люка Бессона «Артур и месть урдалака». Для тех, кому это название ничего не говорит, напомним, что пару лет назад молодежь и дети пищали у книжных полок с похождениям Артура ничуть не меньше, чем перед стеллажами с приключениями всем известного мальчика в очках. К тому же, сюжет для мультлика делал сам Бессон, так что фанатам должно понра-



виться. Ну, и остальным любителям легкого фэнтези тоже – может, даже на прочтение книги кто-то решится.

Любителям более солидного и серьезного жанра тоже будет что посмотреть. Например, «Суррогаты» (в Украину проникли под названием «Клоны»), снятые по комиксу «Top Shelf Comix».

Наиболее яркое впечатление на данный момент о себе оставляют постеры и снимающийся в фильме Брюс Уиллис, хотя и сюжет обещает быть достаточно интересным. В мире «Клонов» люди научились создавать свои копии, роботов, с помощью которых и поддерживается контакт в обществе. Сами же люди живут изолированно – до тех пор, пока Уиллис не покидает свое убежище и не раскрывает заговор.

Большим количеством фильмов разродились и отечественные кинематографисты. Причем среди них оказались как боевики («Запрещенная реальность»), так и комедии («Черная молния»). Отдельное место среди всего этого многообразия занимает «Книга мастеров» – фильм, снятый совместно русскими кинематографистами и российским подразделением «Диснея». Посмотрим, что из этого получится.

Для любителей хардкора в этом году есть две хорошие

новости – «2012» и «Отчим», любители черного юмора смогут насладиться «Зомбилэндом», а вот «Ассистент вампира» и – это уже более легкий жанр, на который можно пойти вместе с ребенком или любимой девушкой. Впрочем, если девушка не очень хорошо относится к крови и привыкла видеть в роли кровососа кого-то вроде Брэда Питта или Тома Круза, лучше не портите нервы себе и ей – сводите на комедию. Благо, оных выбор тоже будет немалым: начиная с «Только для влюбленных» и заканчивая «Черной

молнией» отечественного производства.

И в завершение предлагаем полный список ожидаемых кинолент с датами, когда их стоит ожидать, и жанрами – как ни крути, а обо всех фильмах в одной статье не расскажешь.



История игрушек 3D	1 октября	Анимация, приключения
О, счастливец!	1 октября	Комедия
Запрещенная реальность	8 октября	Фантастический экшн
Агент 117: миссия в Рио	8 октября	Комедия
Юлия и Джулия	15 октября	Романтическая комедия
Только для влюбленных	15 октября	Романтическая комедия
Клоны (Суррогаты)	22 октября	Фантастический боевик
Переменная облачность, местами фрикадельки	22 октября	Анимация, комедия
Книга мастеров	29 октября	Приключения, фэнтези
Последний вампир	29 октября	Ужасы, экшен
Царь	4 ноября	Историческая драма
Пассажирка	5 ноября	Романтика, приключения
Ассистент вампира	5 ноября	Фэнтези, триллер
2012	12 ноября	Фильм-катастрофа
Зануда	12 ноября	Комедия
Носители	26 ноября	Ужасы
Артур и месть урдалака	3 декабря	Анимация, приключения
Отчим	3 декабря	Ужасы
Зомбилэнд	10 декабря	Ужасы, комедия
Старые псы	10 декабря	Комедия
Наша Маша и волшебный орех	10 декабря	Анимация, приключения
Наша Раша	24 декабря	Комедия
Рождественская история	31 декабря	Анимация, приключения
Черная молния	31 декабря	Фантастический экшен





Здесь живут несчастные люди-дикари  
На лицо ужасные, добрые внутри  
(Из песни «Остров Невезения»)



## DETROIT METAL CITY: МЕТАЛЛ НАСТУПАЕТ

То, что японцы немного сумасшедшие, мы знаем: такие передачи, как Суши-ТВ, да и вообще передачи о современной жизни Японии подчас не просто нас удивляют, но и шокируют. Сами же японцы вполне лояльно относятся к тем, кто поедает скорпионов и осьминогов живыми и шевелящимися или красит себя краской в качестве арт-перформанса. Мне, кстати, когда-то довелось побывать на презентации японской группы художников, которые на большой кусок белой материи с высоты (на веревке) разбивали литровые банки наполненные красками. Забавно было уже то, что банки с первого раза далеко не сразу разбивались... но это уже другая история. Как вы поняли, даже в странном и непонятном действии умеют «ценители сакуры» разглядеть что-то эдакое страшно красивое (пусть где-то глубоко внутри), пусть и никому, кроме самих японцев, непонятное.

Сегодня вас ждет рассказ о самом brutalном аниме-сериале, вышедшем за последнее время. Как к нему отнестись – это уже дело ваше, однако предупредим, что рейтинг Detroit Metal City +14 лет. Если вы думаете, что посмотрели самые сумасшедшие вещи, снятые Studio 4C, то вы ошибаетесь. DMC по рейтингу сумасшествия стоит в верхних строчках их хит-парада. Но обо всем по порядку. Как вы уже знаете из прошлых статей, аниме в музыкальном жан-

ре – большая редкость даже для Японии, в том смысле, что снято их очень мало. И этот образчик пополняет скромный список. В этот раз авторы обратились к «металлу». Хотя среди просмотревших до сих пор ведутся споры, что же играет группа DMC на самом деле – глэм-, хеви-, блэк-, дес-метал или просто трэш. Итак, у нас есть группа, увлеченно играющая металл, со всеми атрибутами в духе KISS: полный раскрас лица, парики, костюмы «воинов из Ада», брутальные аццкие темы песен. Впрочем, и название нас тоже отсылает к песне группы KISS – Detroit Rock City.

Группа DMC – начинающая, выступающая по клубам, но уже успевшая обзавестись оторванными фанатами. Так уж получилось, что солист ее вполне обычный парень по имени Соити Нэгаси, который всю жизнь мечтал петь попсовые песни и стать поп-звездой. Он очень скромный, романтический, уважительно ко всем относящийся. Солистом в DMC он стал случайно – ведь надо было с чего-то начинать? Но жизнь группы не стоит на месте, популярность набирает обороты, выходит первый альбом, снимается первый клип, сумасшедшая тетка-продюсер требует все больше шока и скандалов от солиста с имиджем убийцы и насильника, ведь именно на этом выезжает их популярность. И бедному Нэгаси приходится играть роль аццкого скандалиста Краузера (его псевдоним в группе), о котором ходят слухи, будто он убил своих родителей, ест детей и летучих мышей, а по ночам спускается в Ад, чтобы написать новый текст песни. По сути, получается ко-

медия положений, даже трагикомедия, потому что Нэгаси все чаще входит в образ Краузера, и иногда этот образ «вылазит» из него сам собой – как вы понимаете, в самых неподходящих моментах его жизни. На волне вдохновения он пишет сладкие тексты про любовь, море и поцелуи, а продюсер, заменяя слова, за пять минут делает из них полный бруталь. «Слушая свои песни, я понял, что создал нечто ужасное», – признается наш герой после этого. А тут еще и Аикава-сан – загадочная подруга по колледжу, которая обожает Нэгаси и его романтические поп-песенки. Что же делать? В общем, это главный вопрос для Нэгаси на протяжении всего сериала. Естественно, парню приходится врать, потому что он не хочет, чтобы все узнали, в какой группе он играет, а узнать его в мейк-апе, блондинистом длинноволосом парике и концертном костюме Краузера практически невозможно.

К середине повествования мы понимаем, что у Нэгаси уже началось раздвоение личности, а его злостный продюсер и компания требуют все новых и новых «зверств» на публике и ломают его привычный уклад жизни, дабы «показать, что такое жизнь настоящего брутального металлюги». Мало того, что сопротивляться у него получается слабо, он все еще пытается стать поп-звездой, выступая в одиночку в парках, но обычная «сладкая как вата» попса не прельщает толпы фанатов, скорее, на него никто не обращает внимания. А с другой стороны Краузера из DMC почитают уже толпы, приглашают на телевидение и сладкий вкус







славы не хочется менять на что-то другое.

Данный сериал, по сути, является стебом на «типичное» восприятие широких масс стиля «металл» вообще – начиная от ревуущих фанатов, заканчивая аццкой атрибутикой и кровавыми кладбищенскими клипами. Хотя, тут не только стеб – полно черного и не совсем белого юмора, откровенного трэша. Однако, задумавшись, понимаешь, что весь этот бедлам сценаристы напихали исключительно для того, чтобы еще больше подчеркнуть абсурдность происходящего. В том смысле, что если мы снимаем о брутальной металл-группе, то надо это делать мега-брутально! Хотя, на вкус и цвет товарищей нет, многим сериал откровенно не нравится, некоторые пишут, что их мнение о 4С понизилось. Почему-то многие

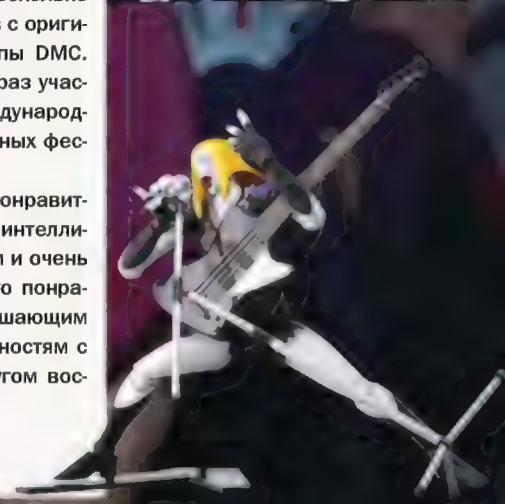
пытаются сравнивать его с BECK и другими музыкальными аниме, но мне кажется этого делать не стоит. Ведь в DMC, если внимательно присмотреться, нет ни капли серьезности, сериал создан откровенно «для поржать» над страданиями неудачливого героя. Стеб над стебом и ничего более, зачем же искать здесь то, чего тут нет?

Несмотря на некоторую нестандартность, сериал почему-то стал очень популярен. Об этом свидетельствует хотя бы то, что оригинальная манга была протиражирована более 12 млн. копий и еще издается с 2005 года по сегодняшний день. В сериале 12 серий всего по 13 минут, примечательно, что озвучку Нэгаси и Краузера делали два разных голосовых актера, судя по всему, из-за того, что Краузер разговаривает гроулингом.

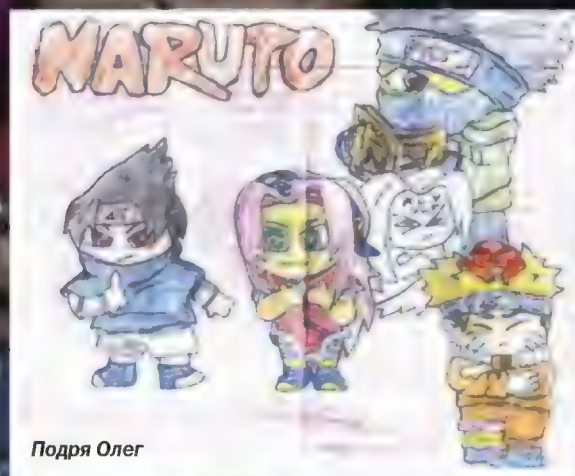
Также сняли полнометражный игровой фильм(!), вышедший в 2008 году, и его создателям пришлось несколько предложений по съемкам римейка из США и Гонконга. В Японии на волне популярности выпущена масса прикольных фигурок Краузера с гитарой, а также несколько музыкальных альбомов с оригинальной музыкой группы DMC. Сам сериал несколько раз участвовал в показах международных кино- и анимационных фестивалей.

Сериал «DMC» не понравится хорошим девочкам, интеллигентам, интеллектуалам и очень культурным людям, зато понравится мальчикам, слушающим тяжелый металл, и личностям с таким же широким кругом восприятия, как у японцев.

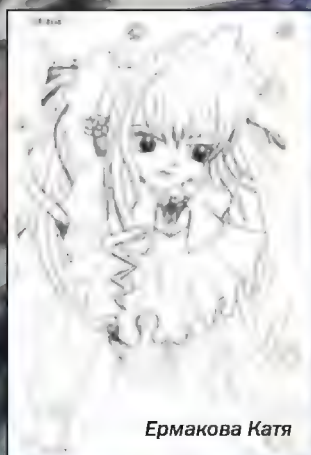
Happynews



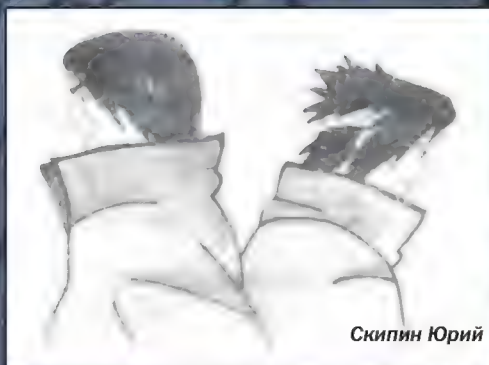
Базарова Катерина



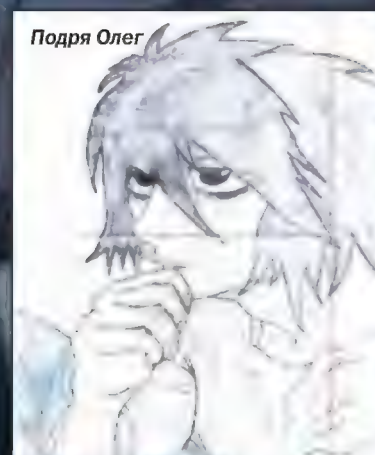
Подря Олег



Ермакова Катя



Скипин Юрий



Подря Олег

Результаты конкурса смотри на стр. 63



**Лихолетов Александр, он же Medved-Gora**

Доброго тебе времени суток, дорогой Шпиль!

Если честно, то читая статью об игре Prototype, я был не на шутку озадачен. Глядя на скриншоты, я так и не смог понять, где Telo, где его сестра, а самое главное, где же медведь?! После окончательного ознакомления с материалами преступления я решил отправить вам комикс про страшный сон и стих уже совсем не про сон. Прошу принять данную информацию к сведению.

КСТАТИ! Я заметил в некоторых играх персонажей соответствующих вашим образам. Всё вышеперечисленное отправляю вам! Спасибо за внимание!

*Думаешь, сможешь спокойно ты спать?  
Ночью неясное что-то твориться,  
Будто вскипающий жидкий металл  
Плюш под башкой у тебя шевелиться,  
Плюшевый воин из праха восстал.  
Так поумерь же свое ликование,  
Ты обожди бессердечный тиран,  
Слышишь во мраке ты меха шуршанье?  
Значит, твой мишка не умер от ран!  
Жди же убийца, все ближе восставшие,  
Бойся теперь, и во мраке дрожи,  
И не ищи ты на кухне пропавшие,  
Ставшие мести орудьем ножи.  
Помни, ты можешь однажды очнуться,  
В липкой крови, поплатившись за зло.  
Знай, что ты можешь вообще не проснуться,  
Значит, считай что тебе повезло.*

← Telo и его сестру мы старательно вырезали со скринов, а медведь – он вездесущ. У нас даже есть примета: если пропал диск с игрой – это Виталька защищает от аЦтоя. Такой уж он☺.

**sas24004242**

Здравствуйте редакторам журнала Шпиль! Я пишу вам первый раз. Я покупаю ваш журнал не первый год. Хочу спросить на счет Command & Conquer 4. Правда что в этой игре ГСБ и Нод объединяются и что будет с сюжетом игры? Естли там инопланетяне(Scrins) как в Command&Conquer 3? Спасибо большое! Пока-пока!

← Правда, они объединились, чтобы предотвратить поглощение Земли тибериумом. Но потом ГСБ решают, что помощь получена, а теперь не мешает избавиться от «лишних» людей. Инопланетян не видели, может они просто хорошо прячутся.

**JPТК**

Приветик редакция «Шпиль!» Ваши журналы я очень люблю читать!!! У меня практически все ваши журналы. С первого и до последнего. В одном номере вы мне подкинули чудесную идею, как вы привязали ацтой к шарик и отправили в «космос». Так я попробовал сделать тоже самое. Привязал диск с игрой «Shellshock2» к веселенькому шарик и отправил его в «космос», да так отправил аж другу на балкон и он его обнаружил на следующий день. Если честно то он досих пор не знает откуда он взялся!!! Ладно. Полагаю на ваш кокос что номера будут еще вевселее!!!!!!!!!!!!

← Пожалуйста, не обижай там журналы, волею судьбы оказавшиеся у тебя в заложниках. А главное, не отпускай их так же с шариками, особенно – целыми стопками. И диски запускай только по одному. А то пришибут бабушку на улице, будет обидно....

**Вадим**

Дорогие редакторы «Шпиль!», здравствуйте!

В первую очередь хочу поблагодарить за то, что вы есть: Спасибо.

Во-вторых: я читаю ваш журнал с 2007;05 и я уверен, что ваш журнал лучший из компьютерных журналов!

Вообще я очень люблю играть не только в самое новое и свежее, но и старое... доброе. Например, прочитал у вас статью о «King's Bounty: легенда о рыцаре». Так дня 3-4 поиграл в первую часть, и неделюку вторую (неофициальную), и еще три месяца в два «KB2: ЛОР». Или тот же «Street Fighter», ну не смог я пройти сразу 4 часть прошел сначала 2 и 3 часть (первая с глюком попалась).

Также я учусь программировать. Уже знаю Pascal, Visual Basic, и сейчас стараюсь (уже долго) учить C# (Кстати этот текст набран в созданном мною редакторе). Я и хотел бы, чтобы вы помогли мне. Пожалуйста, подскажите «дорогу», где я мог бы применить эти знания. Загвоздка в том, что мне 14 лет, а программирую я честно говоря неплохо (отлично). Пожалуйста помогите мне.

Да и еще! Сейчас я заканчиваю игровой проект. Это экономическая игра. Сейчас она весит 47,1 МБ. И планирую ее закончить 1 сентября. (такой себе подарок, на переход в 8 класс). Скажу прямо. Игра совсем неплохая, для любителей экономических игр, это хорошая штука. Если вам будет интересно то (умалю) пришлите письмо, ну или позвоните и я отправлю ее вам по почте или Интернету! Пожалуйста!!!! Я вас прошу...

← Дааа, такие письма приходят совсем-совсем нечасто. Точнее, первый раз. И мы очень рады, что среди наших читателей есть такие таланты.

Что посоветовать? Во-первых, делать новые игры и оттачивать свое мастерство. Во-вторых, присылать игру на электронку редактора (на первой страничке, под оглавлением она есть), если понравится – может даже напишем статью☺.

А в-третьих, мы планируем провести некое мероприятие для начинающих игроделов и геймеров вообще, так что внимательно следи за анонсами в журнале.





# Игроскоп

Журнал «Шпиль!» продолжает ставший уже традиционным конкурс «Игроскоп», в котором вам, дорогие читатели, надо ответить на пять простых вопросов. Среди приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. За первое мы вручим аудиосистему Creative Inspire A300, второе – веб-камеру Creative PC-Cam 550, а за третье – ее миниатюрного собрата, веб-камеру Creative Cardcam Value.



Creative Inspire a300 c



Creative PC-Cam 550



Creative CardCam Value

Итак, подводим итоги августовского конкурса:

1. Александра Маслова, г. Железный Порт – AirTies Air 4240
2. Дима Грач, г. Миргород – AirTies Air 5050
3. Евгений Исаев, г. Знаменка – AirTies WUS-201

## Ответы на вопросы:

1. В здании библиотеки.
2. Миньоны не вкручивают лампочки.
3. Персонажа зовут Роуз.
4. Имя бота Orb.
5. Для перехода на 15 левел надо 1100К очков.

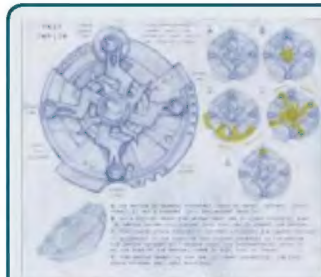


1. Как зовут персонажа?

Всем силам созников. Срочно расстроить планы фашистов в Айзенштадте и прислать разведданные по следующим вопросам:



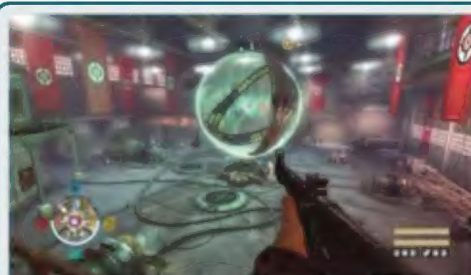
2. Где снят скриншот?



4. Какого цвета кристалл управляющий временем?



3. Сколько раз нужно победить этого противника?



5. Что нужно сделать для победы над противником?

По результатам конкурса Фанарт, проводимого совместно с магазином AnimeUA.net, первое место в Фанарте и фигурку из серии Онимуша получает Катерина Базарова из Киева. Дополнительный приз,

аниме-блокнот, получает Подря Олег из города Малинцы. Если не выиграли – не расстраивайтесь. Присылайте новые работы и участвуйте в новых турах Фанарта.

Игроскоп

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.



# №10

\* Ф. И. О. \_\_\_\_\_

\* Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс) \_\_\_\_\_

Контактный телефон \_\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_

ICQ \_\_\_\_\_

Графы с пометкой \* обязательны для заполнения



## НА НАШЕМ ДИСКЕ!

### ИГРЫ

Демоверсии

- Majesty 2
- Mini Ninjas
- NFS: Shift
- Tropico 3
- Тайна заброшенной фабрики

Полные версии

- Driving Speed 2 1.07
- Warsow 0.5
- Tremulous 1.1.0
- Gear Head 2 0.61
- Blob Wars: Blob and Conquer 1.05-1
- Freecol 0.8.4

Shareware

- Зачарованная Катя и тайна пропавшего мага
- Мини-гольф. Чемпионат
- Зачарованные острова
- Тайна рифа
- Магическая энциклопедия. Лунный свет
- Магнат отелей

### ПАТЧИ

- ARMA2 1.04
- Call of Juarez: Bound in Blood 1.1 (англ.)
- Return to Mysterious Island 2
- Звездные волки 2: Гражданская война 1.1
- Wolfenstein 1.1
- Wolfenstein Lite Server
- Unreal Tournament 3 CBR3 volume4

### ВИДЕО

- Star Craft 2
- Diablo 3
- Just Cause 2
- Crysis 2
- Halo 3 ODST
- и другие

### ПРОГРАММЫ

- Видеодрайвера ATI
- Видеодрайвера NVIDIA

### БОНУС

- Обои для рабочего стола
- Скринсейверы







